LÍDER

JUEGOS DE ROL • SIMULACIÓN • CARTAS

ZUERAS

59

BIMESTRAL • 400 Ptas

"DO. OR DO NOT. THERE IS NO TRY."



DAGOBAH



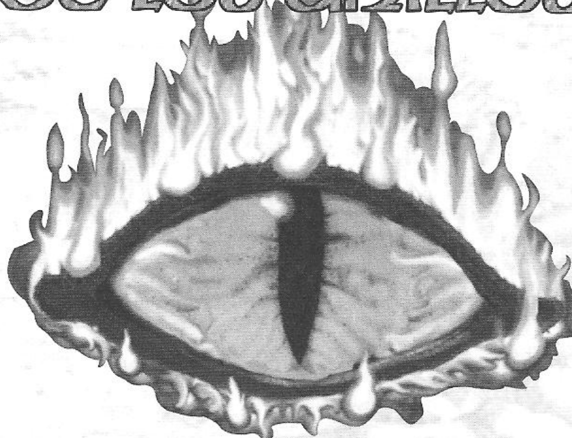


EL OJO SIN PÁRPADO

Los Nueve Nazgûl lugartenientes de Sauron

Los sombríos Espectros del Anillo dominan la Tierra Media

417 nuevas cartas sobre la Tierra Media de J.R.R. Tolkien
Edición limitada de tres millones de cartas en borde negro



13-14 DE JUNIO

Presentación-Demostración en las Tiendas

a cargo de los iniciados a Nazgûl

Reserva tus barajas y sobre en tu tienda proveedora.
Cada adepto recibirá una carta especial *Dardo Mortífero*.
Cada Nazgûl demostrador recibirá 2 barajas y 2 sobres *El Ojo sin Párpado*,
y 2 dados *Ojo de Sauron* y la carta especial *Dardo Mortífero*
en lengua castellana, catalana, vasca y gallega.

Tiendas patrocinadoras de *EL OJO SIN PÁRPADO:*

Alcalá de Henares: Alcalá Comics - **Alicante**: Ateneo - **Barcelona**: Central de Jocs Numancia - Central de Jocs Provença - Black Lotus - **Bagà**: Ninots - **Bilbao**: Joker - **Castellón**: Mol Rod - **Elche**: Ilicitana - **Girona**: Zeppelin - **Gijón**: Capúa Hobbies - **Madrid**: Akira - Atlántica - Generación X General Pardiñas - Generación X Galileo - Metrópolis - Otium - **Oviedo:** Bazar Oviedo - **Palma de Mallorca**: Kenia - **Santa Coloma de Gramanet**: Rolegame - **Santa Cruz de Tenerife**: Storm Rol - El Elfo Gris - **Santander**: Nexus 4 - **Sevilla**: Arte9 Sevilla - **Pamplona**: Capycua - **Sabadell**: Ludo Hobbies - **Tarragona**: Interkits - **Valencia**: Ludómanos - **Valladolid**: Micrón - **Vigo**: Sousa - **Zaragoza**: Ludo Z - **Argentina**, Buenos Aires: JOC Internacional Argentina-Gil-Galad - **México** D.F.: El Hobbit - Santiago de **Chile**: Rivendel - La Rambla.



Juego de cartas coleccionables de la Tierra Media



JOC Internacional. Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona - España
*info*JOC T. (93) 345 85 65 - E-mail: joc.internacional@bcn.servicom.es

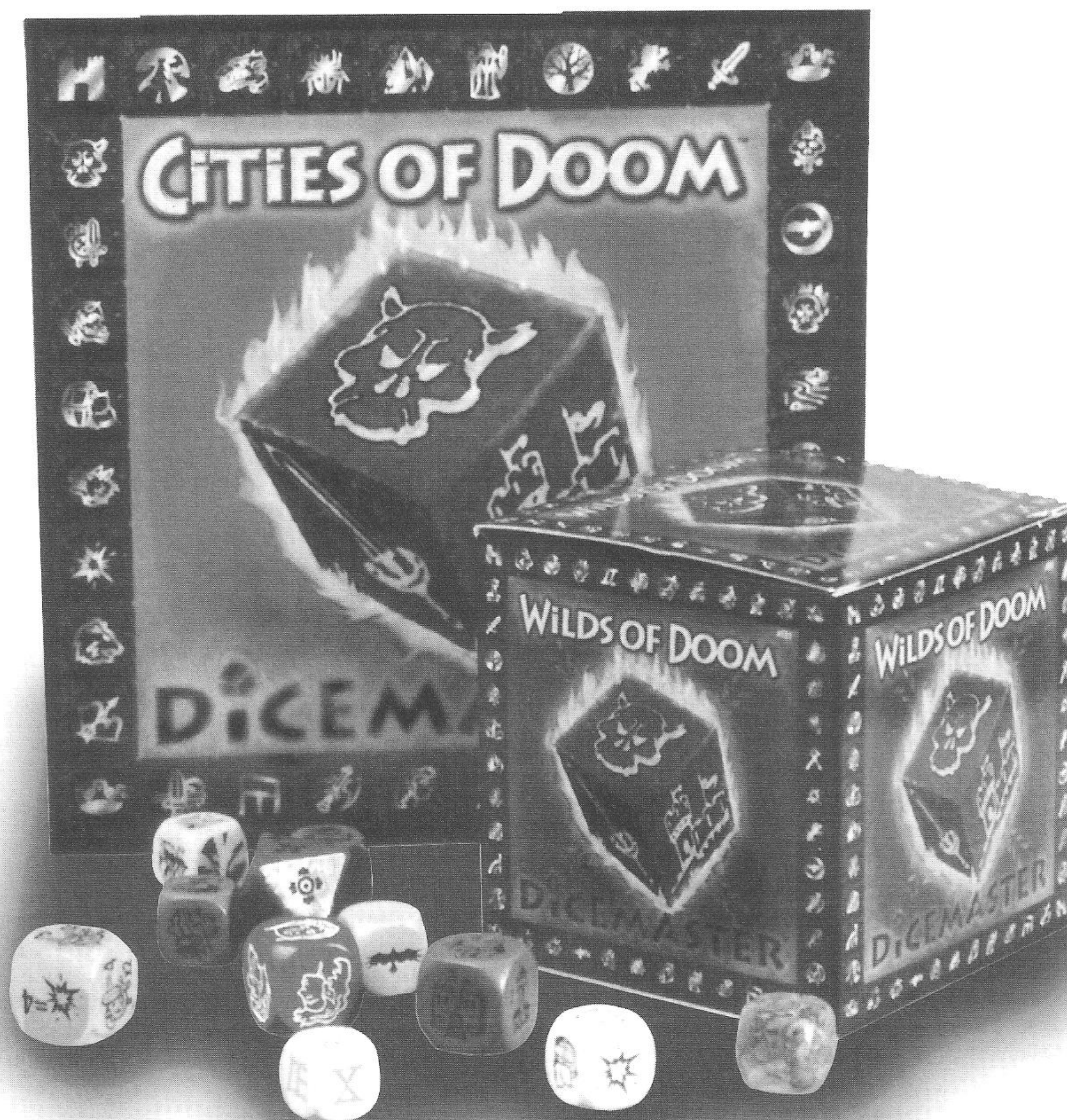
DICEMASTER

Reglas de Juego en Castellano

CITIES OF DOOM: 32 DADOS Y REGLAS

WILDS OF DOOM: 26 DADOS

DOOM CUBES: 8 DADOS COLECCIONABLES



JOC Internacional. Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona - España
*info*JOC T. (93) 345 85 65 - E-mail: joc.internacional@bcn.servicom.es

JOC INTERNACIONAL

MAYO 1997

LIDER

59

Edita EDILUDIC
Francesc Matas Salla, *presidente*
Montserrat Vilà Planas, *tesorera*
Mª Asunción Vilà Planas, *secretaria*
José Lopez Jara, Javier Gómez Márquez,
Eduard García Castro, *vocales*

Director
Enric Grau

Redactor Jefe
Daniel Alento

Redactora
Mar Calpena

Secretario de redacción
Francisco Franco Garea

Portada
Miquel Zuera

Ilustraciones
Albert Monteys, Alex Fernández

Colaboradores
Armand Zoroa, Jordi Cabau,
Andrés Valencia, Ricard Ibáñez, Joaquín
Ruiz, Óscar Estefanía, Salvador Tintoré,
Álex Fernández

Redacción y Administración
c/. Recaredo, 2, local 20 - 08037 Barcelona

Composición y maqueta
Edilinia, S.L.
St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà

Imprime
Hurope, S.L. – Recared, 2 - Barcelona

Suscripciones
Xènia Capilla
Tel. (93) 345 85 65 - Fax. (93) 346 53 62

Publicidad
Tel. (93) 345 85 65 - Fax. (93) 346 53 62

Distribuye
JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

D.L.
B-8358-1986

Tiraje
10.000 ejemplares

N.º de suscriptores
1.973

Edición Argentina
Dirección Alejandro Fernández
Redactor Jefe Mónica Torres
Redacción y administración
Corrientes, 5810, 6º 37, Capital Federal

sumario





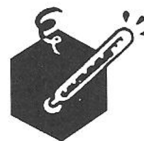












agenda

Barcelona, 31 de mayo

TORNEO SATM, EL OJO SIN PÁRPADO

Black Lotus, Paseo San Juan 7.
Para más información, teléfono (93)232.08.60.

Madrid, 8 de junio

XII OPEN DE MADRID

Salones Boden-See, c/Nápoles 48.
Organiza Distrimagen.
Competición para más de 400 jugadores, con grandes premios. Para más información, teléfono (91)388.72.82.

Barcelona, 22 y 23 de junio

TORNEO DE MAGIC

Club de Ajedrez Vulcà, c/Martí 52.
Organizan *Othenon* y club Auryn.
Día 22, torneo tipo II y día 23, torneo tipo I.
La competición empezará a las 10.30 de la mañana los dos días. Los ganadores de cada una de las categorías tendrán 15.000 pesetas en metálico de premio, más cartas cedidas por *Black Lotus*.

Valladolid, 25 al 27 de septiembre

XXIV CONCURSO DE MAQUETAS PLÁSTICOS SANTOS

Plazo de entrega de las obras participantes en este concurso. Los resultados del concurso se darán a conocer el día 2 de octubre, y la entrega de premios se hará el 18 de octubre. Interesados en participar pueden solicitar las bases y cualquier otra información a Plásticos Santos, c/Constitución 7, 47.001 Valladolid.

Madrid, 7 al 9 de noviembre

DIA DE JUEGO

Organiza Dia de JOC-Ludic3 con el patrocinio de JOC Internacional.
Jornadas de juegos de rol, cartas y simulación abiertas a todos los creativos autóctonos y marcas. Espacio especial para los clubs y sus actividades. Para más información, teléfono (93) 451.42.11.

Os recordamos que esta sección, como el resto de la revista, está abierta a vosotros. Si estáis preparando alguna actividad y queréis anunciarla, escribidnos antes del 20 de junio a LIDER, c/Recaredo 2, local 20, 08.005 Barcelona.

lidernet

Ya podéis contactar con nosotros a través de Internet

Nuestra dirección es

revista_lider@redestb.es

Esperamos vuestros mensajes y comentarios acerca de nuestros contenidos, así como vuestras colaboraciones y sugerencias acerca de temas que podríamos tratar.

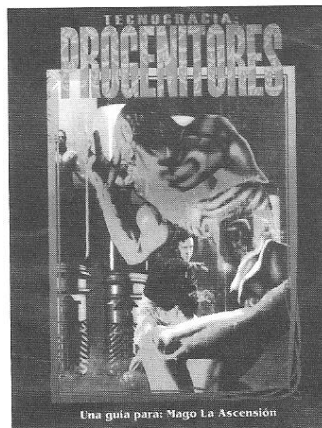
novedades nacionales

CRONÓPOLIS

En *Dia de Joc* nos presentaron *Duce*, suplemento para *Comandos de Guerra* del que te hablamos en nuestra sección **A Primera Vista**. También deberían haber tenido listo un suplemento para *Superhéroes Inc.*, pero ya que se les ha agotado el stock de manuales básicos del juego han dado preferencia a una segunda edición del mismo antes que a la aparición de nuevos suplementos. Esta segunda edición presentará una nueva portada, una revisión bastante a fondo de las reglas, y una nueva campaña. Tras la aparición del nuevo manual básico, para septiembre nos anuncian *Tierra de Héroes*, suplemento ambientado en los USA, y para un poco más tarde, *Zero*, suplemento de *Comandos de Guerra* ambientado en la guerra en el Pacífico y que contendrá reglas para batallas aéreas.

LA FACTORÍA

En *Dia de Joc* nos presentaron, además de *El Libro del Wyrm* (que te comentamos en nuestra sección **A Primera Vista**), *Tecnocracia: Progenitores*, guía de una Convención para *Mago*. También tienes a tu disposición las pantallas para *Vampiro: Edad Oscura*.
Aunque no llegaron a tiempo para las jornadas barcelonesas, ya tienes a tu disposición *El Mundo de Tinieblas*, suplemento centrado en el Mundo de Tinieblas en que están ambientados todos los juegos de la línea Narrativa de *White Wolf*, y *Cthulhupunk*, primer suplemento que se edita en castellano para *GURPS*, y cuya ambientación bebe de las fuentes del cyberpunk y



las obras de H.P. Lovecraft. Para después del verano se espera *Viajes en el Tiempo*, siguiente suplemento de *GURPS*, a la espera que los herederos de Robert E. Howard den el visto bueno a *GURPS:Conan*.
Volviendo a la línea narrativa, decirte que en mayo debería aparecer *La Última Cena*, suplemento de *Vampiro* de la línea *Black Dog*, destinada a un público adulto. Este título es la primera parte de la *Crónica de los Giovanni*. En junio debería ver la luz *Inquisición*, englobado dentro de la línea de *El Año del Cazador*. Detalla unos enemigos de los vampiros. Respecto a *Hombre Lobo*, entre mayo y junio debería estar listo *Alianza Oscura: Vancouver*, con todos los detalles para que puedas emplazar tus partidas en esta ciudad del Canadá, mientras que entre junio y julio tienen previsto ofrecerte el suplemento *Proyecto Atardecer*. *Mago* aumentará su línea con el módulo *La Red Digital*, mientras que para junio esperan poner a la venta el *Libro de los Secretos del Narrador* para *Vampiro:Edad Oscura*.
Ya han decidido cual será el siguiente título de la línea *story-teller* de *White Wolf* que traducirán al castellano. Se trata de *Wraith*, y debería aparecer entre septiembre y octubre, aunque aún no tienen claro como traducirán el nombre del juego a nuestro idioma. Si quieres dar tu opinión, contacta con la página web de *La Factoría*, en la dirección www.distrimagen.es.
El último de la serie que queda por traducir, *Changeling*, verá la luz en castellano para Navidad.

FARSA'S WAGON

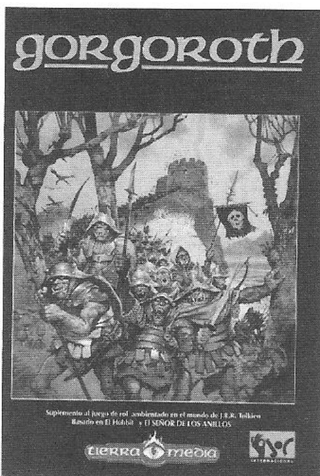
Después de *Barnacity Tales*, que presentaron en *Dia de Joc*, nos anuncian 3 blisters nuevos para *Fanhunter*, con un total de 5 nuevas figuras.
Por el momento están trabajando en las pantallas para *Invasores*, que irán acompañadas de un módulo de unas 24 páginas, aproximadamente. Para el verano esperan tener listo *Fanhunter Batallitas*, el juego de figuras ambientado en su juego de rol, y con el que podrás sacar el máximo partido de tus figuras de *Fanhunter*. Por lo que respecta a *Murphy's World*, la aparición en castellano de este juego se retrasa hasta las navidades.

FOURNIER

En esta marca nos anuncian que cuando agoten el stock que poseen de su JCC *La Ira del Dragón* dejarán de producirlo, tanto

la serie inicial como las expansiones que han aparecido del mismo.
Por lo que respecta a *The X Files*, el juego de cartas basado en Expediente X, nos anuncian que la segunda edición, que aparecerá en mayo, se llama *Truth is Out There* (La Verdad está ahí Fuera), y presenta 20 cartas nuevas que sustituyen a otras 20 cartas que, a su vez, han dejado de imprimirse. La primera expansión de esta segunda edición será *10-13-61*. Respecto a la posibilidad de traducirlo al castellano, las fechas de venta actuales aún no lo hacen posible, al menos a corto plazo.

JOC INTERNACIONAL



Esta marca nos presentó en *Dia de Joc*, además de *Piel de Toro*, *Los Mosqueteros* y *Selenim* (de los que te hablamos en nuestra sección **A Primera Vista**), *Gorgoroth*, suplemento que nos habla de esta maléfica meseta de la Tierra Media, con mapas de poblaciones de la zona, de fortalezas destacadas y del Monte del Destino, características e historia de los nueve Espectros del Anillo, y 4 aventuras listas para jugar.
Para mayo debería estar lista la primera de las cuatro entregas que compondrán la serie *El Guardián Oscuro (Dark Stryder)* de *Star Wars*. Las siguientes entregas deberían ver la luz en los meses sucesivos, a razón de una por mes. También para mayo esperan poder ofrecerte *Elric*, nueva aproximación al mundo fantástico creado por Michael Moorcock en sus novelas.
Ya en el mes de junio tienen previsto poner en el mercado *Cthulhu en Vivo*, conjunto de reglas para ambientar tus partidas de rol en vivo en el mundo que imaginó H.P. Lovecraft, y *Deadlands*, juego de rol ambientado en el Espeluznante Oeste.
Respecto a las cartas, la gran novedad será la aparición de *El Ojo sin Párpado*, la nueva ampliación de *SATM* que permitirá a los jugadores asumir el papel de malos y enfrentarse así a los magos que buscan la derrota de Sauron. Se compondrá de más de 400 cartas, todas ellas con ilustraciones nuevas. No hay cartas de regiones en esta ampliación que debería salir al mercado hacia mediados de mayo. Otra novedad es que *JOC Internacional* se ha hecho con los derechos para traducir al castellano el juego de cartas de *Star Wars*.

KERYKION

Ya deberías tener a tus disposición *Legado de Muerte*. *Grimorio*, por su parte, ya está traducido, pero los miembros de esta editorial lo están adaptando a las modificaciones que ha sufrido *Ars Magica* en su cuarta edición, a petición de *Atlas Games*, que encontraba algunas partes de este libro algo exageradas.

LUDOTECNIA

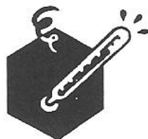
Muchas son las novedades y proyectos que *Ludotecnia* prepara para los próximos meses. *Mutantes G2*, la segunda edición de *Mutantes en la Sombra*, tenía prevista su aparición para principios de mayo. Los principales cambios de esta segunda edición son una actualización de la ambientación, que ahora es más cruda y dura para los personajes, y varios cambios en las reglas, especialmente en los poderes mutantes y en el sistema de daño. Otra segunda edición es la de *¡Piratas!*, que se llamará *¡Al Abordaje!* La ambientación, más que sufrir cambios, ha sido ampliada. En lugar de limitarse a la piratería del Caribe, ahora se contempla también la de otras zonas del mundo, como Europa o las costas africanas. Su aparición está prevista para el 15 de junio. *Némesis* es un juego de rol de ambientación cyberpunk, desarrollado por gente externa a *Ludotecnia*. Poco se sabe todavía de este juego, aparte de que en él la Tierra ya no existe y la humanidad está distribuida en colonias espaciales dominadas por corporaciones. Saldrá en navidad. Y llegamos al gran proyecto de *Ludotecnia: Time Out*, el juego de rol de ambientación manga. Y cuando se dice proyecto es porque lo es: aparte del juego de rol, se prevé la publicación de un CD de música, de programas de ordenador,

comunikado



La taberna estaba repleta y todos lo escuchaban. Junto al fuego sus palabras iban discurriendo, narrando batalla tras batalla, marchas a través de desiertos infinitos, asedios de fortalezas inexpugnables en un país lejano y exótico. Y todo por una causa justa, una causa sagrada, la causa de Dios. Cuando llegó la hora de narrar el hallazgo de la Veracruz las lágrimas afloraron a su rostro, tal era la emoción del momento. Pero de eso hacía mucho, mucho tiempo y ahora sólo le quedaba el recuerdo.
La audiencia escuchaba embelesada. Los niños, con los ojos muy abiertos, miraban al viejo guerrero cuyas arrugas no podían entender. Los chicos, con el entusiasmo de la juventud, admiraban la veterana armadura cuyos reflejos aún brillaban al lado del fuego. Y los mayores, con el deseo de otra vida en sus caras, pensaban el el día a día sin sentido. Para aquellos campesinos, ligados a la tierra de sus ancestros, aquellas palabras, las aventuras y emociones de la vida del soldado, eran verdadero alimento para el alma reseca. Un alma cansada de la monotonía diaria, un alma perdida en una vida anodina. ¿Qué no darían por vivir la vida del guerrero?, por ser tan fuertes, tan ágiles, tan valientes...
Por eso, cuando llegó el predicador la semana siguiente, los hombres acudieron como moscas para oír su súplica. De nada valieron los llantos de las mujeres ni el recuerdo de sus obligaciones familiares. Todos decían "Dios lo quiere" y nadie podía objetar nada. Y, como el campesino que recoge sobre sembrado, el predicador recogió su cosecha de almas. Fuertes brazos apenas sin armas pero con el escudo de la Fe en sus pechos. La Fe y, quién sabe, quizás algo más...

Fervorosamente vuestra...
La Redacción



de cómics (mangas) e, incluso, de novelas. *Time Out* es un juego de ambientación cyberpunk al estilo manga, con una profundidad y riqueza de detalles tal que no intentaremos explicar aquí. Lo dejaremos para cuando tengamos más información sobre él. De momento deciros también que en realidad se compondrá de dos juegos, el ya citado, y *Fussion*, que se centrará más en aventuras espaciales de colonización. *Time Out* debería estar disponible en septiembre.

Por lo que respecta a suplementos hay previstos dos para *Mutantes G2*, uno para *Ragnarok* y otro para *¡Al Abordaje!* *Yuri-9* será una guía de 60 páginas con nuevas reglas y consejos para el máster de *Mutantes G2*. *Foxtrot en Babilonia* es una novela (sí, como suena) situada en el mundo de *Mutantes G2*. La expansión de *Ragnarok*, todavía sin título definitivo, ampliará el sistema de magia de este juego. Y *La Llaga de Dios* es la continuación de *El Tres Fuegos*, un módulo para *¡Al Abordaje!* compatible con *¡Piratas!*

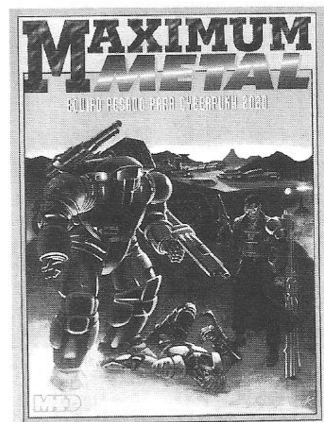
M+D

Esta marca madrileña nos presentó en *Dia de Joc*, además de *Apache* (del que ya te hablamos en nuestra sección **A Primera Vista**), *Maximum Metal*, un suplemento para *Cyberpunk* que te ofrece una amplia gama de nuevos vehículos y armas pesadas.

Además, para cuando tengas esta revista en tus manos ya deberían estar a tu disposición *Compendio de Warzone* y los números 5 y 6 de *Crónicas de Warzone*.

Para junio esperan poder ofrecerte *Deep Space*, suplemento para *Cyberpunk* que te habla de naves espaciales y estaciones orbitales en torno a la Tierra.

Y ahora entremos en la fase de especulación. *Guías del Hechicero* de *Kult* está en Suecia, donde *Target Games* se ocupa de la producción. En *M+D* están a la espera de noticias de la marca sueca. *Mutant Chronicles* también está entregado y debería entrar en imprenta a finales de mayo, junto con las ediciones en inglés y sueco. Si se cumplen los plazos, en *M+D* esperan poder ofrecerte este nuevo juego de rol en septiembre.



OTHENON

Esta empresa de juegos por correo ya tiene dirección para que puedas apuntarte a *¡Crisis!*, un wargame ambientado en el siglo XXII. Su dirección es Apartado de Correos 9334, 08.080 Barcelona. Te recordamos que también puedes contactar con ellos a través de correo electrónico, en la dirección othenon@tising.es.

YGGDRASIL

Sus intenciones por el momento, tras habernos presentado *No Problemo* en *Dia de Joc*, es seguir trabajando en la línea *Pelotón* a la vez que buscan algún juego interesante para traducir.

ZINCO

Tras la compra de *TSR* por parte de *Wizards of the Coast*, en esta empresa, licenciataria en España del producto estrella de *TSR*, el *Advanced Dungeons& Dragons*, están a la espera de recibir noticias de los nuevos propietarios de la marca para saber sus futuras intenciones, ya que por el momento no tienen noticias de *TSR*. *Zinco* tenía firmado un contrato anual con *TSR* que precisamente debía renovar por estas fechas. Ahora están a la expectativa de recibir noticias de *Wizards of the Coast*. En caso de dejar la producción del *AD&D* en castellano, esta marca se plantearía cerrar las licencias que tenía de *FASA* (*Shadowrun* y *Battletech*), que ocupaban un papel de apoyo a su sector de rol. Lo que si podemos confirmaros es que han cerrado la revista *Dragón*, por el déficit que les comportaba.

NOVEDADES INTERNACIONALES

ARCHANGEL ENTERTAINMENT

Extreme Vengeance es un nuevo juego de rol para héroes de lo más duro, en un mundo contemporáneo en el que a veces tienes que tomarte la justicia por tu propia mano. *Die and Die Again* y *Maximum Damage* son suplementos para este juego. *Groo: the Game* es un juego basado en este cómic de la *Marvel* que parodia el universo de Conan. *Zero RPG*, por su parte, es otro nuevo juego de rol ambientado en Nexus, un mundo en el que la Unidad entre sus habitantes es la clave de su sociedad.

ARCHON

Big City Sourcebook es un libro con información acerca de la ciudad donde se desarrollan las partidas de *Noir*.

ATLAS

Hedge Magic es un suplemento compatible con la 4 edición de *Ars Magica* que nos describe diversas tradiciones no herméticas en la Europa Mítica, y permite a los jugadores llevar personajes de 4 de ellas.

AVALON HILL

Ya deberías tener a tu disposición *Pegasus Bridge*, cuarto módulo histórico para *ASL* ambientado en la toma del puente sobre el canal de Caen en el día D. *Stock Market Guru* es una reformulación de su juego *Stock&Bonds*, y simula el funcionamiento de los mercados internacionales. Requiere que los jugadores compren barato y vendan caro... si pueden. Finalmente, por lo que se refiere a los juegos de tablero, deciros que *Avalon Hill* se ha hecho con los derechos de *Starship Troopers*, película de ciencia ficción que está preparando Paul Verhoeven. La película se espera que esté lista para el próximo invierno, mientras que el juego está previsto que salga en septiembre.

Por otra parte, esta marca también entra en el mundo de los juegos de cartas coleccionables con *Titan: the Arena*, un juego de combates en un mundo fantástico.

BTRC

Esta editorial nos anuncia la tercera edición de su juego *Macho Women with Guns*, así como *More Excuses to Kill Things*, un suplemento para el mismo.

CHAOSIUM

Arkanum es un suplemento para *Nephilim* que nos describe un buen número de sociedades de los Arcanos Mayores.

Arkham: Sanitarium es un suplemento para *La Llamada de Cthulhu* que nos ofrece una serie de elementos para adornar tus partidas, tales como certificados de defunción, papel de cartas de manicomios, certificados de locura...*New Orleans Guidebook* es un suplemento que nos describe la ciudad de Nueva Orleans tal como era en los años 20, mientras que *Minions* incluye 15 aventuras cortas ambientadas en los años 20 y *Dreaming Stone* es una aventura ambientada en las Tierras del Sueño.

CLASH OF ARMS

Close Action es el primer título de la serie *The Age of Fighting Sail*, que cubre combates navales entre los años 1.777 y 1815. Este primer juego de la serie incluye 20 escenarios. *Flint&Steel* nos presenta las batallas de Bunker Hill, Brandywine, Cowpens y Kolin, todas ellas de la Guerra de Independencia de los USA y la Guerra de los Siete Años, poniendo un gran énfasis en la moral de las tropas. *Napoleonic Battles: Scenarios for Napoleonic Miniatures* es un conjunto de 12 escenarios adaptables para cualquier sistema de miniaturas napoleónicas. *Home before the Leaves Fall* es un wargame que representa la campaña del Marne, en 1914, en su totalidad.

DECIPHER

Star Trek: First Contact es una nueva ampliación para el juego de cartas de *Star Trek*

CENTRAL DE JOCS

PRESENTA

LA TIERRA MEDIA JPC ™

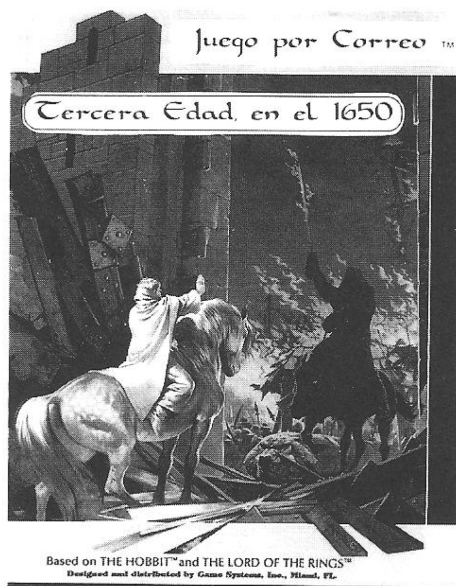
Tercera Edad, en el 1650

La Epica Lucha de J.R.R.Tolkien

"Un Anillo para gobernarlos a todos, Un Anillo para encontrarlos,
Un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas"

-La comunidad del Anillo, pág 77.

LA TIERRA MEDIA



Entra en las leyendas y vive con los héroes de la Tierra Media 1500 años antes de la guerra del Anillo. Manda los poderosos ejércitos de los pueblos libres contra las fuerzas del mal, o dirige las hordas de la oscuridad contra la luz. Busca e investiga los mágicos artefactos. Aprende y lanza hechizos. Utiliza la diplomacia y el espionaje. Crea tus propios personajes para que lleven a cabo tus planes o recluta a personajes de otros paises. Encuéntrate con Dragones, Balrogs, Istari y otras criaturas legendarias y héroes de la Tierra Media. Entra en esta gran aventura tu solo o con tus amigos.

La Tierra Media Juego por Correo es una simulación de la clásica lucha entre el bien y el mal de J.R.R.Tolkien. En el juego, 10 jugadores del bien (Pueblos Libres), se enfrentan a 10 jugadores del mal (Servidores de la Oscuridad), mientras que 5 jugadores Neutrales deciden a quien apoyar.

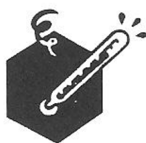
CARACTERISTICAS DE LA TIERRA MEDIA JUEGO POR CORREO

- Informes y dibujos de todos tus personajes.
- Mapa a todo color del Noroeste de la Tierra Media.
- Resultados de turnos impresos en láser.
- Creación de tus propios personajes.
- Los resultados de turnos ocupan 10-17 paginas.

Recibe 4 paginas de información gratuita llamando a:

CENTRAL DE JOCS,S.L.
C/Numancia nº112-116 08029-BARCELONA
Tel. (93) 4304183 Fax (93) 4197181

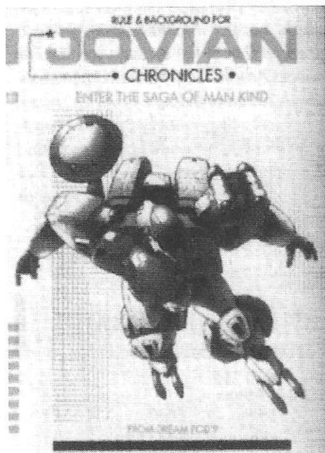
Producido bajo licencia de GAME SYSTEMS INC, Miami, Florida, USA. Licenciatario exclusivo de los juegos por correo de Iron Crown Enterprises, Inc., Charlottesville, Virginia, USA, que posee los derechos exclusivos para todo el mundo con respecto a los juegos de rol y de tablero basados en EL HOBBIT ® y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ®. de J.R.R.Tolkien.
Editado y distribuido por Central de Jocs,S.L. con autorización de GSI



de esta marca, basado en la última película (por ahora) de la saga.

DREAM POD 9

Jovian Chronicles Campanean es un suplemento para su juego de rol de ciencia ficción *Dream Pod*, ambientado en el año 2210. Contiene reglas avanzadas para generar personajes y combate táctico, así como una aventura lista para jugar.



FASA

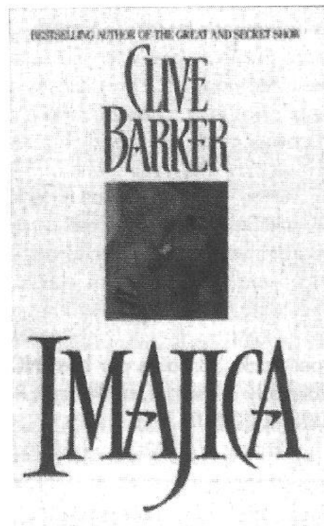
Blood Wood es un suplemento para *Earthdawn* centrado en los Elfos del Bosque Sangriento. *Maximun Tech: Battletech Advanced Rulebook* es un manual para *Battletech* que incluye cantidad de nuevas reglas dándole una nueva dimensión al juego. *Target:UCAS* es un suplemento para *Shadowrun* que nos describe unas cuantas localizaciones para usar en tus partidas.

FLEER

Alien Encounters es una expansión para el otro juego de cartas de Star Trek del mercado, éste basado en la primera temporada de la serie, con 160 nuevas cartas, y un nuevo tipo de carta, el Aliado.
Monumental es una expansión para su juego de cartas de superhéroes *OverPower* con 289 nuevas cartas que incluyen localizaciones como el Daily Bugle y la Mansión de los Vengadores, así como los personajes de equipos como los Inhumanos...

HARPER COLLINS

Esta casa nos anuncia dos nuevos juegos de cartas. El primero, *Imajica*, está basado en el best-seller del mismo nombre de Clive Barker. El segundo pretende tirar del filón de dos series de películas supertaquilleras: *Aliens vs Predator*, e incluye 300 cartas con fotografías de ambas series.



ICE

Nos llegan noticias de la siguiente expansión para *SATM*, después de *El Ojo sin Párpado*. Se trata de *Against the Shadow*, y se centra en los combates de un Mago contra un Espectro del Anillo, que usaría los recursos de *El Ojo sin Párpado*.
Sigurd Archdiocese es un suplemento para *Silent Death* dedicado a la Iglesia de Odín, mientras que *Kashmere Commonwealth* nos describe la casa comercial más grande de la galaxia.



MYRMIDON PRESS

Armageddon es un juego de rol basado en leyendas y mitología cristiana. Te permite asumir el papel de humanos, Ángeles o Demonios, Semidioses y Mensajeros de los Dioses Antiguos, en un sistema orientado hacia el combate.

PALLADIUM

Para *Rifts*, nos anuncian el suplemento que explora los secretos de los Federación de la Magia, mientras que *Trough the Glass Darkly* es un nuevo título para *Nightbane* con guías para incluir la magia en los juegos de horror, y misteriosas localizaciones para explorar.

PINNACLE

Hucksters&Hexes es el suplemento de *Deadlands* dedicado a los magos y sus hechizos, mientras que *Independence Day* y *Worms* son dos novelas basadas en este juego y que, al final, incluyen los módulos de la narración listos para jugar.

R. TALSORIAN

Star Riders es un nuevo juego de rol, con el sistema de *Teenagers from Outer Space*.

THUNDER CASTLE GAMES

Esta marca sigue explotando la ambientación de las películas y serie de Los Inmortales. Por un lado, anuncian *The Watcher's Chronicle*, una expansión para su juego de cartas con 200 nuevas cartas sacadas de la serie de televisión, así como 100 cartas que vieron la luz en la edición limitada del juego. Así mismo, nos anuncian *Highlander*, juego de rol basado en esta misma historia.

TSR

Sin duda la gran noticia sobre esta marca (y que afecta a todo el mercado mundial de nuestra afición) no son sus novedades, sino como se ha resuelto la crisis que afectaba a la primera compañía que se fundó del sector rolero. Como os explicamos en nuestro anterior número, *TSR* tenía importantes deudas con la distribuidora *Random House*, que podían llevarla a la quiebra o a ser adquirida por la misma distribuidora. Al final no ha sido ni lo uno ni lo otro, sino que la compañía ha sido comprada por... *Wizards of the Coast*. Así, el gigante de las cartas vuelve a sus inicios roleros. Lo que sí está claro es que ahora *Wizards* podrá diversificar más sus líneas, gana nuevos canales de difusión y controla las *GenCon*.
Respecto a las novedades de esta marca, vamos a haceros un breve resumen de lo más destacado que nos anuncian. *Giants Sourcebooks* se centra en los gigantes, *Heroes of Steel Supplement* amplía *Dragonlance:Fifth Age* con más información y una aventura, *Of Ships and the Sea* se centra en la navegación y nos presenta todo tipo de navíos, *Sage&Specialist Rules* incluye reglas para personajes no especializados, *World Builder's Guidebook* incluye toda la información que necesitas para crear tu propio mundo de *AD&D*, *Castle Spulzeer* y *Forgotten Terror Adventure* son los dos títulos que componen un crossover entre *Forgotten* y *Ravenloft*, *Dead Gods* es una campaña para *Planescape*, mientras que *College of Wizardry* explora el mundo de los magos, ilusionistas, conjuradores y nigromantes.

WEST END

Men in Black es un nuevo juego de rol basado en una película que nos tiene que llegar este verano. Los personajes son "hombres de negro", encargados de proteger la tierra de los alienígenas. Incorpora el sistema *D6* de esta marca.
Hives of Scum and Villainy es un suplemento para *Star Wars* que te detalla ocho cantinas y clubs frecuentados por la escoria de la galaxia (contrabandistas, cazarecompensas, espías...). *Imperial Double Cross* es una aventura para este mismo juego para un jugador, mientras que *The Black Sands of Socorro* nos describe una nueva ambientación en la que situar tus aventuras estelares.

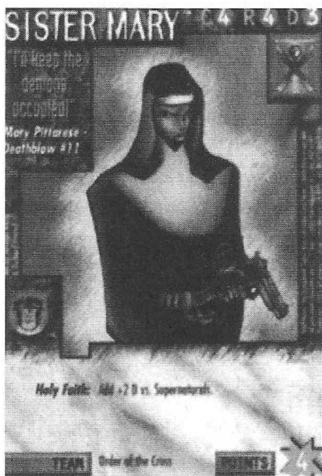


WHITE WOLF

Book of Mirrors es una guía para los directores de *Mago* con información extra acerca del juego y ayuda para ambientar y dirigir sus partidas. *The Enchanted Sourcebook* es una guía para *Changeling* con información acerca de los humanos con sangre faérica, con reglas completas para incluirlos en tus campañas. *Ghouls: Fatal Adiction* es un suplemento para *Vampiro* lleno de información sobre esos sirvientes leales que son los ghouls, e incluye un sistema para crear este tipo de personajes. Otro volumen con información acerca de posibles aliados de los cainitas es *Liege Lord&Lackery*, aunque éste es de la línea *Dark Ages*. Así mismo nos anuncian la segunda edición, completamente revisada, de *Laws of the Wild*, reglamento de *Werewolf* para rol en vivo.

WILD STORM

Para su juego de cartas coleccionables de superhéroes *Wildstorm* nos anuncian *Wildstorm Legends*, ampliación que permite tanto jugar unos contra otros como en solitario, y *Image Universe Expansión*, 220 nuevas cartas que introducen en el juego el universo de los cómics *Image*.



WIZARDS OF THE COAST

Además de comprar *TSR*, les queda tiempo para presentarnos algunas novedades. Al haberse agotado la edición limitada de *Battletech*, ya tienes a tu disposición la *Unlimited*. Para junio nos anuncian *Portal*, set introductorio con dos barajas listas para jugar. Y también para este mes nos anuncian *Weatherlight*, siguiente expansión de *Magic*. Con más de 160 nuevas cartas, esta nueva expansión también será compatible con *Mirage* y *Ice Age*. Esta nueva serie de cartas nos introduce en el viaje de un navío volador, que da nombre a la expansión. En cuanto a reglamentación, nos presentará nuevos costes acumulativos, más usos del cementerio y más elementos de fases y flanqueo.

ACTUALIDAD

CONCURSO DE MAQUETAS PLÁSTICOS SANTOS

Un año más, se ha vuelto a convocar este concurso que anualmente reúne a los mejores maquetistas de nuestro país y algunos destacados de otros países. En esta ocasión llegamos a la 24ª edición de este certamen que organiza la marca con sede en Valladolid. Las bases ya están a disposición de los futuros concursantes. Con el fin de favorecer la participación de los más jóvenes, se mantiene en esta edición el "Sector Infantil" del concurso, dedicado a los menores de 12 años, y que cuenta con sus propias bases. El plazo de entrega de las obras será del 25 al 27 de septiembre. Los resultados del concurso se darán a conocer el día 2 de octubre, y la entrega de premios se hará el 18 de octubre. Interesados en participar pueden solicitar las bases y cualquier otra información a Plásticos Santos, c/Constitución 7, 47.001 Valladolid.

FANZINES

MISTER ROL

Ya ha salido el tercer número de este fanzine en soporte informático (sí, viene en disco para 3.5). Para empezar, lo primero que tenemos que decir es que la presentación ha mejorado una barbaridad. Respecto a su contenido, decir que su calidad también es destacable. Destacan especialmente un nuevo clan para *Vampiro* (el de los Insomnes), y un módulo de este mismo juego en el que ya se utiliza este nuevo clan. También es interesante un nuevo sistema de magia para *AD&D*. Respecto a los módulos, podemos hallar las terceras entregas de sendas series de *Superhéroes* y *Star Wars*, así como aventuras para *Cyberpunk* y *Warhammer Fantasy RPG*.
Interesados en conseguirlo (su precio es de 150 pesetas), escribid a Fanzine Mister Rol, Miguel Bandera, c/La Mancha 7, 2º Izquierda, 33.210 Gijón, o a su dirección en Internet, mister@netcom.es. Tienen una hoja web en preparación, cuya dirección será www.netcom.es/omarix.

MUNDO OSCURO

Esta publicación nos llega desde Almería, y dedica todo su contenido al mundo de los vampiros. Este primer número, cuyo precio es de 200 pesetas, está dedicado en exclusiva a glosar la figura de Lestat, el vampiro del que habla Anne Rice en sus novelas. Tras este fanzine hay un grupo de aficionados a lo oculto. Tanto si quieres pedir el fanzine como contactar con ellos, tendrás que escribir a Mundo Oscuro, Apartado 10.043, 04.007 Almería.

TERRA INCOGNITA

Ya ha caído en nuestras manos el número 2 de este fanzine que edita el club de rol Ascalón. Incluye un artículo de iniciación para los que quieran empezar a dirigir partidas de rol, pero no tengan a nadie que les enseñe a hacerlo, una discografía recomendada para ambientar tus partidas, unas reglas opcionales para crear





desafíos

Acariciamos los rayos de la luna y soñamos con el sol. Nos reunimos por las noches con la única intención de jugar a eso que llaman rol. ¿Está tu cuello dispuesto a soportar el dolor? Estas Toreadoras te harán saber lo que es el placer. Sólo apto para roleros. Si te interesa cartearte con el Comando Chupete, sólo tienes que escribirnos. Si eres de Madrid, tal vez podremos saborear tu sangre. Escribe a Verónica Walker Vadillo, c/Los Angeles 21, Torres de la Alameda, 28.813 Madrid. ¡Qué durmáis bien, rebaño!



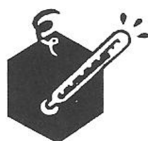
mercadillo

Vendo *Vampiro: La Mascarada*, *James Bond 007*, *Panorama para matar*, *La Guía de Star Wars*, *Una Nueva Esperanza (SW)*, *Paranoia*, *Paranoia Aguda* y *Sector Doa (Paranoia)* a 1.500 pesetas cada uno. Además, vendo docenas de novelas de fantasía, terror y ciencia ficción a mitad de precio. Tengo catálogo para mandar. Interesados escribir a Francisco Ortiz, c/Teruel 2, 4º A, 14.012 Córdoba, teléfono (957)277.855.

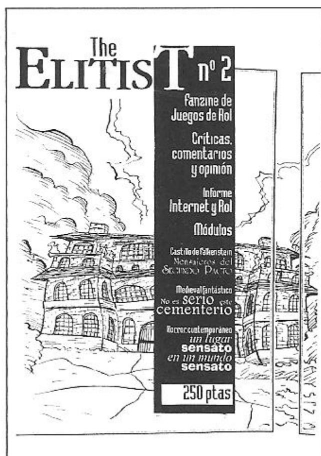
Vendo los siguientes juegos de rol nuevos: *El Señor de los Anillos* (1.000 pesetas), *Un Espía en Isengard* y *El Abismo de Helm* (750 pesetas cada uno), *Guía de la Tierra Media* (1.000 pesetas), *El Mago, Ayuda del Istar* (1.000 pesetas), *El Mundo de las Sombras de Rolemaster* (1.000 pesetas), *Oráculo* y diccionario mitológico (750 pesetas), *Sherlock Holmes JdR*, *El Heredero Desaparecido* (500 pesetas), además de ejemplares de *Dragón* y *LIDER*, a 300 pesetas cada uno, y *Homenaje a Tolkien* por 750 pesetas. También vendo un mazo de cartas de *El Señor de los Anillos* (incluyo cartas especiales) por 1.000 pesetas. Interesados contactar con Alfredo Álvarez, c/Severo Ochoa 17, 2º D, 05.200 Arévalo (Ávila), teléfono (920)303.427.

Vendo los siguientes juegos de rol: *AD&D Manual del Jugador* y *Manual del Dungeon Máster* (2.000 pesetas cada uno), *RuneQuest* (1.000 pesetas), *Super Héroes Inc.* (1.700 pesetas), *Shadowrun* (2.500 pesetas), *Cazafantasmas* (1.000 pesetas) y *Pendragón* (2.500 pesetas). También aceptaría cambiar alguno de los anteriores por *Vampiro: La Mascarada*. Interesados escribir a Vicente Tarín, c/Francisco Cubells 16/17, 46.011 Valencia, teléfono (96)367.43.27.

Vendo *Stormbringer*, *El Canto Infernal*, *El Octógono del Caos* y *Demonios y Magia*. Todos en perfecto estado de conservación. Cualquier interesado que escriba a Antonio José Blasco López, c/Obispo Barbado Viejo 13/15 1ºA, 37.001 Salamanca.



jugadores estrellas en *Blood Bowl*, un extenso e interesante artículo sobre las brujas en la Edad Media, y dos módulos, uno de *Vampiro* ambientado en las andanzas por la Inglaterra victoriana de Jack el Destripador y el otro de *El Señor de los Anillos*. Su precio es de 250 pesetas, y los interesados en pedirlo podéis escribir a Club de Rol Ascalón, Casa de la Juventud, c/Guadalajara 1, 28.901 Getafe (Madrid).



THE ELITIST

Este fanzine nos llega desde Palma de Mallorca. El número 2 del mismo contiene un interesante artículo sobre Internet y Rol, un módulo de ambientación medieval fantástica, y otros dos, uno para *Ragnarok* y otro para *Castillo de Falkenstein*. También dedican un buen número de páginas a comentar las novedades que han aparecido en los último tiempos. Su precio es de 250 pesetas, y puedes pedirlo a Jaume Albertí, c/Soldado Isern Comas 11, 3º 2ª, 07.010 Palma de Mallorca (Baleares).

CLUBS

NAYADES

Este club de tiene su su sede en el Centro Cívico Taxonera, en la calle Arenys 75, Barcelona, y sus miembros están deseando ampliar el número de socios.

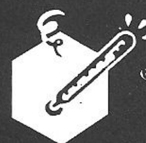
VIERNES 13/ ADAMANTIUM

Los miembros de esta asociación juvenil de Cádiz juegan a casi todos los juegos de rol editados en castellano, así como a juegos de estrategia. Si tienes entre 14 y 20 años y quieres contactar con ellos, escribe a A.J.R. Viernes 13, c/Plocia 17, 2º Derecha, 11.006 Cádiz.



¡¡FELICIDADES, ALBERT!!

Al cierre de esta edición de LIDER se produjo una noticia que nos llenó de alegría. Y es que en la edición de este año del Salón Internacional del Cómic de Barcelona, cita clave para el cómic en nuestro país, se le otorgó el PREMIO al MEJOR DIBUJANTE NOVEL a nuestro compañero Albert Monteys, creador de la imagen del Orco Francis, y de las series *El Tío Trasgo* y *El Club*. Felicidades, Albert.



EL CLUB


¡NO PUEDE SER!
¡ESTO ES INADMISIBLE!
TRIPA DE ORCO

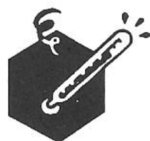

¡HACE YA UN MES QUE SALIÓ NUESTRO FANZINE!
¡UN MES! ¿Y CUANTOS HEMOS VENDIDO?
¡UNO!


¡Y ENCIMA, LO COMPRÓ CONAN!
¡HAY QUE RECURRIR YA AL MARKETING!
¡DEBEMOS LANZAR NUESTRO PRODUCTO A LA CARA DEL LECTOR!


¡NECESITAMOS UN SLOGAN!
¡UNA FRASE!
¡DIRECTA CONVINCENTE E INFALIBLE!


DIAS + TARDE
¡FANTÁSTICO! ¡LOS HEMOS VENDIDO CASI TODOS!
SI... ¿QUIEN IBA A DECIR QUE CONAN ERA UN MAESTRO DE LA PUBLICIDAD?

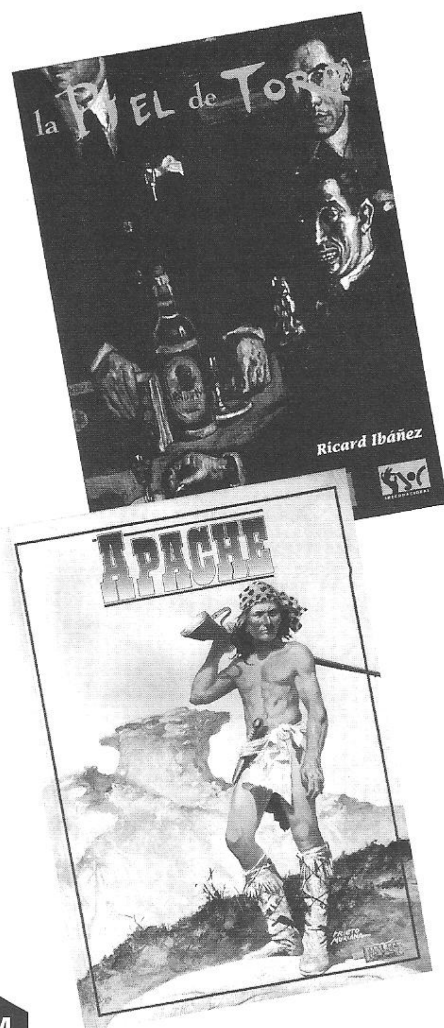

¡DESDE LUEGO!
ESTE ES NUESTRO SLOGAN, POLLO
"COMPRA ESTE FANZINE O TE PONGO LA CARA COMO UN MAPA DE AUSTRALIA"
UH...
MONTEYS



A PRIMERA VISTA

Como ya viene siendo habitual en los últimos años, las editoriales esperaron a Dia de Joc para presentarnos un buen número de novedades. La tónica de este año por las empresas nacionales fue ofrecernos un buen número de suplementos, aunque se echó a faltar algún juego nuevo. No obstante, la gran calidad de alguno de estos suplementos nos compensa la falta de nuevos juegos.

POR LA REDACCIÓN



Piel de Toro

Ricard Ibáñez vuelve a deleitarnos con una de sus obras, aunque en esta ocasión no se trata de un nuevo título de la línea de *Aquelarre*, sino de un suplemento para *La Llamada de Cthulhu*. *Piel de Toro* es el título que te permitirá situar tus partidas de este juego lovecraftiano en España. Para ello, Ricard Ibáñez ha reunido en este volumen toda la información que necesitas, consiguiendo un conjunto sólido y sin fisuras que compone un detallado manual lleno de información interesante. Es, en definitiva, un título imprescindible para los apasionados de *La Llamada de Cthulhu* o todos aquellos que quieran tener una viva y clara imagen de la España de los años 20.

El libro empieza con una descripción de la sociedad española de los años 20, así como con un listado de los personajes más adecuados para jugar en esta época, basados en los estereotipos de la quinta edición de *La Llamada de Cthulhu*. Tras este capítulo hallamos otro dedicado a describir aspectos de la vida cotidiana, como los transportes, la moda, y el ocio, al que acompañan un completo listado de precios de diferentes útiles y servicios y un surtido de biografías de personajes históricos que bien podrían aparecer en tus partidas. El capítulo dedicado a las leyes y el sistema penal español es de lo más interesante. Escrito por Salvador Tintoré, incluye, además de una enumeración de los diferentes delitos tipificados en el código penal y las penas que les corresponden, un método para poder simular juicios en tus partidas, y que los jugadores puedan asumir su defensa e intentar eludir su castigo, o conseguir que castiguen a alguien por un delito (sea culpable o inocente, eso es lo de menos). Algo más adelante encontramos un extenso y detallado artículo sobre la salud mental en la España de los años 20, con una descripción de los diferentes tipos de centros a los que puede ir a parar un PJ y su eficacia, así como una enumeración de las diferentes terapias usadas para curarlo. Conclusión: Mejor no perder mucha cordura. Para acabar de redondear este excelente suplemento, se incluyen las descripciones de cuatro ciudades para que empieces a ambientar tus partidas: Madrid, Barcelona, Sevilla y San Sebastián. *Piel de Toro* concluye con un relato de Jordi Cabau que transcurre en las posesiones españolas en Guinea (fácilmente adaptable para ser jugado) y tres partidas de lo más interesante.

Este volumen incluye además algunos de los artículos que aparecieron en el dossier de LIDER53, en el que te hicimos un adelanto de lo que iba a ser *Piel de Toro*.

Apache

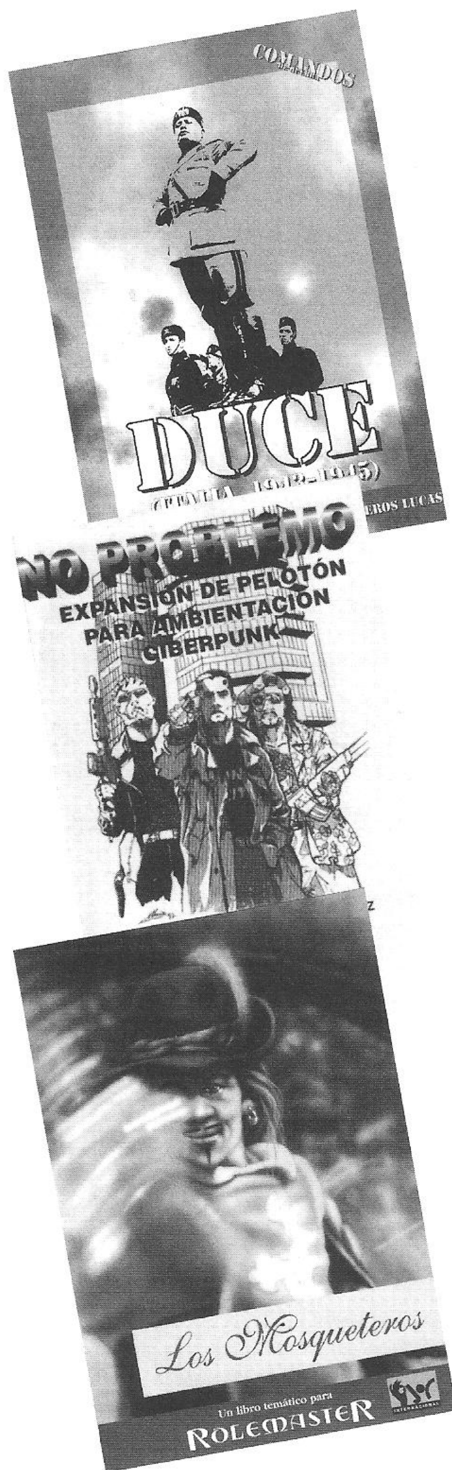
El largo tiempo anunciado y esperado suplemento de *Far West* por fin vio la luz. Ha valido la pena esperar, por que el material que contiene es bueno. Incluye una descripción completa y extensa de los apaches, su cultura, su modo de vida, su historia, su religión y algunos detalles de su vida cotidiana, además de una explicación de las diferentes tribus que se engloban dentro de la denominación "Apache" y las tribus de su entorno con las que mantenían relaciones (ya sea amistosas u hostiles). Todo este material va acompañado de una completa cronología que te ayudará a situar tus partidas en las Guerras Apaches, además de una curiosidad: un pequeño diccionario apache-castellano, para los más detallistas.

En el aspecto práctico, este nuevo volumen de la colección *Far West*, escrito por Joaquín Ruiz, incorpora nuevos tipos de personajes indios (apaches, of course), elaborados de acuerdo a la información que se nos ofrece en el libro, y nuevos hechizos específicos de esta tribu, así como algunos objetos mágicos típicos. Incluye tres aventuras de lo más interesante. La primera, que da título al volumen, es para PJs blancos e indios al servicio de la caballería. El objetivo del grupo: conseguir la rendición de Gerónimo. La segunda, El Halcón y el Coyote, escrita por Jordi Cabau, enfrenta a los jugadores, asumiendo el papel de jóvenes apaches, a la brujería de un poderoso shamán, y la tercera, obra de Ricard Ibáñez, es una historia de venganza a cargo de un apache solo (el PJ).

El libro concluye con un interesante apéndice, un artículo del autor de *Apache* y Andrés Ramos sobre la ciudad de Tombstone, la banda de los Cowboys y el archifamoso duelo de O.K. Corral.

Duce

Este suplemento para el juego de rol *Comandos de Guerra* es una completa ambientación histórica con todo lo que necesitas para situar tus partidas en Italia, a partir del desembarco aliado en Sicilia en 1943. Empieza con un interesante artí-



culo histórico con todo lo que necesitas saber sobre el desarrollo de la II Guerra Mundial en Italia a partir de julio de 1943, fecha del desembarco aliado en Sicilia, hasta el 2 de mayo de 1945, día de la rendición de las últimas tropas alemanas en la Península Itálica. A continuación tenemos una exhaustiva descripción de la artillería en la Segunda Guerra Mundial, así como las reglas para utilizarla, ampliando lo aparecido en su día en el manual básico del juego. Luego nos encontramos con lo que compone el grueso del material de este libro (esta parte no tiene pérdida): una completa descripción de los ejércitos implicados en esta campaña, con reglas para que tus personajes salgan de sus filas, y una completa enumeración del material de cada uno de los ejércitos, con sus vehículos y artillería disponibles para esta campaña. Al igual que en el manual básico de *Comandos de Guerra*, esta parte está muy cuidada y es de destacar el inmenso trabajo de búsqueda para conseguir fotografías de la mayoría de vehículos y piezas artilleras descritos en el libro. Los ejércitos descritos son el alemán, el británico, el estadounidense y el italiano, además de reseñas de otras tropas presentes en el conflicto, como los franceses y (agarraos bien, pero es cierto: estuvieron allí) brasileños.

Este suplemento concluye con tres campañas. La primera, En la Brecha, para PJs aliados, es la más interesante, y en ella los personajes se acaban convirtiendo en una especie de chicos para todo del ejército aliado, realizando misiones de sabotaje de lo más variado tras las líneas enemigas. La segunda, Vendetta, es una historia de venganza para PJs italianos sin más motivación que lavar la sangre de sus compañeros con sangre alemana, y la tercera, Verräterisch, es una aventura en la que los PJs (alemanes para más señas) son traicionados por un superior en una arriesgada misión tras las líneas aliadas.

No problemo

Un año después de la aparición del reglamento de juego con figuras *Pelotón*, *Yggdrasil Jocs* ha editado su primera extensión, *No Problemo*, para recrear ambientaciones de tipo cyberpunk. *Pelotón* se caracterizaba por su sencillez, casi excesiva, en la que se echaban de menos algunas reglas, como la posibilidad de una secuencia de juego simultánea o algo más de detalle en las armas y la munición. En *No Problemo*, sin complicar en exceso el reglamento se presentan unas modificaciones a las reglas básicas muy interesantes y creemos que bastante necesarias. Ahora, se podrán realizar acciones heroicas, moverse y colocarse en fuego de oportunidad en el turno de un adversario, la posibilidad de disparar ráfagas más largas con el aumento de posibilidades de impactar o lanzar granadas de mano mientras se está andando o corriendo (para veteranos y tropas de élite, por supuesto). Estas modificaciones están pensadas para aplicarse al reglamento básico y que lo enriquecen bastante.

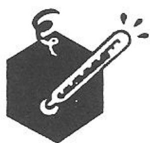
Tratándose de una extensión para la ambientación cyberpunk, no falta casi ninguno de los elementos que convertirán a nuestros cyberpelotones en verdaderas máquinas de picar carne: nuevas armas terriblemente poderosas (desde el fusil lanzagranadas al fusil de partículas), municiones especiales: balas explosivas, perforantes y caseless (sin casquillo), diferentes tipos de granadas de mano, implantes cibernéticos (incluidos los chips de habilidades), complementos de alta tecnología: Gafas de infrarrojos, visores telemétricos, computadoras de tiro. Espectaculares armaduras de combate, drogas militares que pueden convertir a tus muchachos en fanáticos luchadores y en ruinas morales (tarde o temprano las drogas siempre producen el mismo efecto), hasta se incluye la posibilidad de rechazo en los implantes cibernéticos. En fin, como podéis comprobar, están casi todos los ingredientes para una correcta ambientación cyberpunk. Sólo nos queda deciros que en *No Problemo* podréis encontrar una aceptable combinación de calidad, sencillez y precio.

Los Mosqueteros

Este título se engloba dentro de la colección de *Rolemaster*, y es el segundo de los títulos de esta línea que te ofrece *JOC Internacional* con información para ambientar tus partidas de este juego multiverso.

Sin en *El Mundo de las Sombras* se apostaba por un universo medieval-fantástico, en *Los Mosqueteros* se nos ofrece la posibilidad de recrear la edad de oro de los espadachines, el siglo XVII. Para ello el volumen, además de las reglas específicas para las diferentes armas, listas de magia y habilidades propias de esta época, te ofrece una cantidad importante de información en la que basarte cuando elabores tus partidas. Así, además de un completo repaso al marco histórico en que se desenvuelve la trama, tienes a tu disposición una completa descripción de la sociedad en que se van a mover tus personajes y de los principales países en que van a jugar, con una especial dedicación a Francia e Inglaterra, las potencias del momento. Además, incluye la posibilidad de adaptar el material de *Los Mosqueteros* a una campaña medieval-fantástica, ofreciéndote como ejemplo un reino ficticio en el que ambientar tus partidas.

Si eres un máster con poca experiencia, *Los Mosqueteros* incluye un buen número de consejos e información para que des coherencia y carácter a tus partidas, que van desde el historial de tus personajes hasta el de sus enemigos y aliados, pasando por una enumeración de los diferentes tipos de aventuras que puedes crear dentro del género de los espadachines y una serie de consejos generales sobre como mantener la tensión en tus partidas. El libro incluye además un buen número de aventuras listas para jugar, así como otras esquematizadas para que tú las acabes de desarrollar.



El Libro del Wyrm

Esta guía para *Hombre Lobo: El Apocalipsis* nos muestra la realidad del mundo de los Garou, pero contemplada desde un punto de vista diametralmente opuesto, ya que nos la narra bajo el prisma de aquellos que se apartaron del camino de sus hermanos. Empieza describiéndonos con todo lujo de detalles a los Danzantes de la Espiral Negra, su historia, estructura social, hábitat, ritos, rango y renombre, y su particular letanía, que rige el comportamiento de estos Garou. Este capítulo también nos detalla las relaciones de esta tribu con otros enemigos de los Hombres Lobo, como Pentex y el Sabbat, así como el estado de sus actividades actuales.

Una vez que nos ha detallado a los Danzantes de la Espiral Negra, *El Libro del Wyrm* pasa a hablarnos de Pentex, la corporación empeñada en arruinar el equilibrio ecológico de este planeta. Nos presenta a los miembros de su Junta Directiva (un verdadero zoológico de humanos enloquecidos y servidores del Wyrm camuflados), nos explica las divisiones y empresas que la componen así como alguno de sus proyectos y actividades en curso.

Y como no, un libro cuyo título es *El Libro del Wyrm* no podía dejar pasar la oportunidad de ampliar más la información de que disponemos acerca del Wyrm. Nos detalla Malfeas, el reino que ha creado en la Umbra Profunda, así como algunos de sus dominios en la Umbra Próxima, y lo que es más interesante, el Wyrm en su mismo, la entidad que ha originado todo lo anterior, con la triada que ha generado para asumir las funciones de Tejedora y Kaos, algunos de sus impulsos, criaturas que le sirven surgidas de sus sentimientos, y los Wyrms elementales, reflejos de cada uno de los elementos de la Naturaleza.

El libro acaba con los datos necesarios para generar PNJs de los Danzantes de la Espiral Negra (con sus Dones y Tótems), los Fomori (con algunos poderes y tipos de estas criaturas), unos monstruos y perdiciones de lo más variado, para concluir con unos cuantos fetiches, amuletos y juguetes (que el Wyrm ha corrompido) de lo más interesante).

Selenim

JOC Internacional amplía su gama de productos *Nephilim* con una extensión que describe en profundidad a los Nephilim de la Luna Negra, los Selenim, criaturas del mundo mágico de Nephilim mencionadas de forma marginal en el manual básico. *Selenim*, editado en Francia por *MultiSim*, describe ampliamente el mundo de aquellos Nephilim que, por diversas razones, renunciaron o se vieron desposeídos de la facultad de poder utilizar los cinco campos mágicos básicos, viéndose condenados a sobrevivir robando su energía vital a los humanos.

Al igual que en *Nephilim*, cada jugador encarnará a una criatura de naturaleza mágica, pero a diferencia de sus primos lejanos, que sueñan con poder alcanzar el Agartha (especie de realización espiritual y mágica), los Selenim carecen de dicha esperanza, viéndose condenados a convivir estrechamente con los humanos debido a su necesidad de alimentarse de su Ka Sol. En el mejor de los casos, y tras siglos de paciente dedicación, un Selenim tal vez consiga crear un Reino, pálido reflejo del Agartha y especie de jaula dorada donde podrá dar forma tangible a sus sueños... o a sus peores pesadillas.

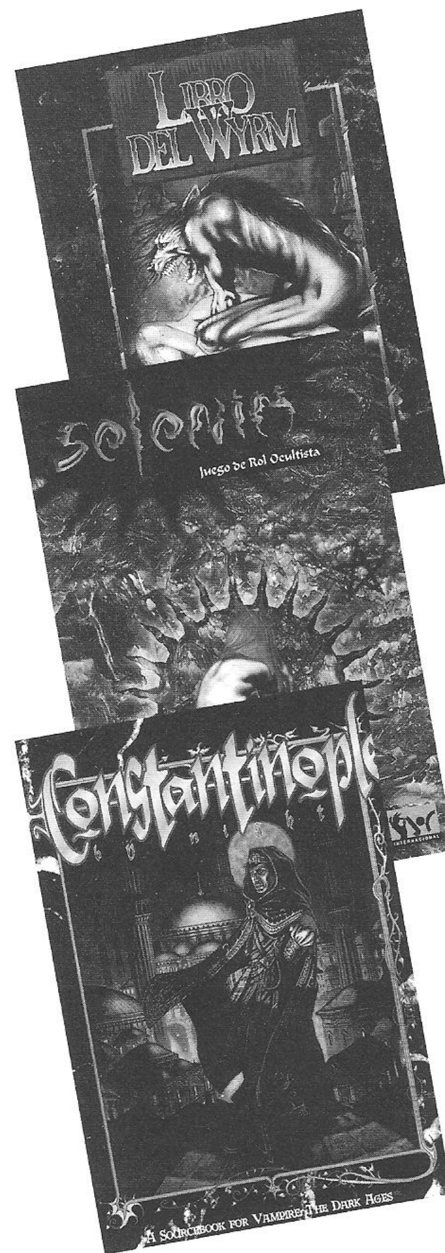
No todo van a ser desventajas. La naturaleza exacta de los Selenim es prácticamente desconocida por los seres humanos, los cuales suelen confundirlos con demonios, vampiros u otros seres sobrenaturales. Ello no es una casualidad. Tal como se explica al principio del manual, estas criaturas son el origen de la mayoría de leyendas y tradiciones humanas que hacen referencia a los seres sobrenaturales. Incluso los humanos mejor informados suelen confundirlos con sus primos lejanos Nephilim, llevándose una desagradable sorpresa cuando descubren su inmunidad al auricalco, el metal mágico tan pernicioso para éstos. Asimismo, los Selenim han desarrollado su propia magia, la Cábala Negra y la Necromancia, algunos de cuyos conjuros permiten invocar a las criaturas más peligrosas del mundo mágico.

Constantinople by Night

Este es el primer suplemento de la serie *by Night* ambientado en la Europa Medieval de *Vampiro: Edad Oscura*. Aunque apareció hacia finales del año pasado, hasta ahora no había caído en nuestras manos. Sin embargo, ha valido la pena la espera.

Sus 112 páginas están estructuradas de la manera ya habitual de esta línea de suplementos, empezando con una introducción histórica y geográfica exhaustiva para adentrarse luego de lleno en las particularidades que la visión gótica del *Mundo de Tinieblas* nos ofrece de la capital del Imperio Bizantino. Concluye con una descripción detallada de los cainitas más importantes de la ciudad.

Los moradores nocturnos de la antigua ciudad



están organizados en tres facciones a imagen y semejanza de la Santísima Trinidad cristiana. Michael, el más antiguo de la ciudad, encarna la figura del Padre. Descendiente directo de Arikel, mora en las oscuras calles de la sombría ciudad convencido de su condición divina. El hijo está encarnado por Antonius, el Ventrue que representa la estabilidad en el entramado político de los condenados. Oponiéndose a éste tenemos al Espíritu Santo encarnado en la carne cambiante del Obertus Tzimisce conocido como "Dracon", una entidad primigenia de caos y movilidad.

Es de destacar la maestría de los autores, ya evidenciada en anteriores suplementos, para mezclar la historia de la ciudad con los eventos más importantes de la sociedad de los vástagos, logrando dibujar un tapiz de intrigas detallado y apasionante, al tiempo que se crea un entorno muy detallado y creíble. Tanto el Narrador como los jugadores disfrutarán conociendo la historia de los diversos condenados de la ciudad, y de como sus caminos se cruzan para sellar para siempre sus destinos al de la ciudad.

DIA DE JOC'97

Una vez más, jornadas. Si en el anterior artículo os hablábamos de las Gen(te) Con(gelada) esta vez deberíamos hablaros de Dia de Shock, porque si en las anteriores jornadas el frío fue el protagonista, en estas el calor fue bastante importante. Sugerimos desde aquí a los organizadores de tales eventos que ofrezcan un kit de supervivencia con la compra del abono

POR LA REDACCIÓN



Las Cotxeres de Sants se vistieron de gala una vez más los días 11, 12 y 13 de abril para recibir a los cerca de diez mil aficionados que se pasaron a enterarse de las últimas novedades, participar en los torneos y poder hablar con sus diseñadores e ilustradores favoritos.

Ilustradores/diseñadores

Y los ilustradores fueron en parte las estrellas de las jornadas. Y es que quedó muy claro que los juegos feos ya no venden. Aparte de los tan cacareados "juegos oscuros", la consecuencia que se desprende de estas y otras jornadas es que ya no basta con que un juego sea bueno, sino que además debe tener una cierta calidad gráfica y unas ilustraciones más o menos decentes. En este sentido, *Dia de Joc* apostó por la presencia de dos ilustradores de lujo, Liz Danforth y Vicenç Luján, artífices de algunas de las cartas más bonitas de *El Señor de los Anillos, juego de cartas coleccionable*. Vicenç Luján es el único ilustrador español de la serie, algo que hacía que muchos aficionados lo confundieran con otro jugador más. Liz Danforth es un auténtico placer de persona. Se hartó de firmar nazgules, con su boli dorado en ristre. Alguna gente aparecía con hasta doce cartas para que se las firmara. Tuvo un momento para comentarnos sus experiencias. Decía, entre otras cosas, que nunca se imaginó que terminaría por ser ilustradora profesional. Ella empezó por dibujar los personajes de sus amigos cuando estaba en la universidad allá por los años setenta. Luego empezó a dibujar para la extinta *Flying Buffalo* (los que hacían aquel juego tan cachondo llamado *Tunnels and Trolls*) y al final tuvo que dejar su trabajo para dedicarse sólo a la ilustración. Entre las cosas que comentó, hizo una ligera queja al hecho de que la ilustración fantástica nunca aparece en las galerías de arte y que por muy buenos que sean los ilustradores de rol, ni siquiera tienen la consideración que tienen los artistas del cómic, y es evidente que no pueden compararse a los artistas "oficiales". Liz Danforth decía también que a veces le sabe quedar mal en las jornadas porque la gente le pide dibujos suyos y no son conscientes que ella tarda un mínimo de diez horas para hacer un dibujo.

Le preguntamos si era cierto el rumor de que muchos ilustradores se dibujan a sí mismos. Ella dijo que esa es una práctica habitual pero que ella no lo ha hecho. Nos enseñó dos dibujos en los que salían su novio y su mejor amiga (el novio salía en una carta de *Vampire: The Eternal Struggle*, ¡cómo te pasas Liz!) y dijo que es normal que los ilustradores hagan esto porque es la cara que les sale naturalmente. Liz Danforth entregó los premios en un castellano de batalla, y demostró ser la persona más entrañable del salón.

En *Día de Joc* pudimos hablar también con Mike Reynolds, que vino a presentar *El Ojo sin Párpado* la extensión para los malos malosos de *El señor de los Anillos*. Jugó unas cuantas partidas, en alguna de las cuales lo vapulearon por KO (aún se oyen los gritos de alegría de determinado jugador que le dio un buen baño, sí tú, el de camiseta-de-Traci-Lords-para-desconcentrar-contrarios).

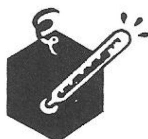
Los que vuelven

Hubo dos retornos señalados en *Día de Joc*. Uno correspondía a *Ludotecnia*, que nos avanzaron el montón de novedades que tienen en cartera. El otro fue el de la gente de *Nostromo*, herederos de *Dibujos Animados*, una de las tiendas con más solera de Sevilla. El concepto de la tienda es de lo más innovador. No queremos hacerles publicidad gratuita, pero es que un local diseñado como la nave de Alien, con mesas que parecen el esqueleto de un animal extraño, tiene su enjundia. Liz Danforth estuvo mirando las fotografías de la tienda y les comentó que en Estados Unidos la gente haría turismo para ver algo así. Les deseamos la mayor suerte.

Novedades

Como cada año, *Dia de Joc* tuvo la habitual dosis de presentaciones de juegos. Los expositores no parecían demasiado animados quizá porque el evento coincidió con fechas de exámenes y con que la Semana Santa ya había pasado, pero el caso es que las novedades fueron pocas (aunque jugosas).

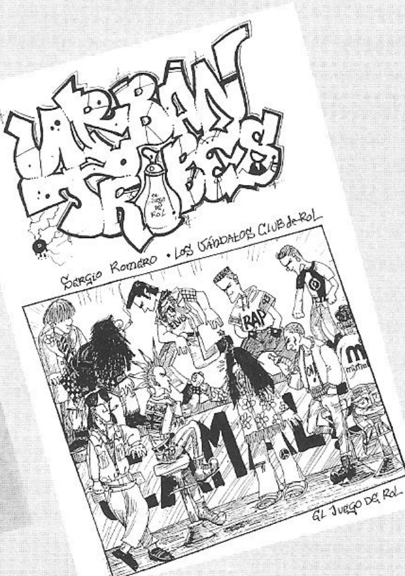
Los más prolíficos fueron los anfitriones, *JOC Internacional*, que ampliaron varias de sus gamas. *Nephilim*, por ejemplo, tuvo la ampliación para su lado oscuro con *Selenim*, la ampliación para los Nephilim renegados. También se presentó *Piel de Toro*, la extensión española de La *Llamada*



PREMIOS LIDER

Como cada año repartimos los premios al mejor juego amateur y al mejor fanzine. Dentro de la categoría de juegos tenemos un primer y un segundo premio.
El segundo premio se adjudicó a "Take your daugther to the slaugther" (Lleva tu hija al carnicero, o al matadero, como prefiráis). Se trata de un remake sarcástico y macabro del famoso *Once upon a time* (Érase una vez) en el que, mediante un cierto número de cartas asignadas a cada jugador, se va desarrollando un cuento en el que cada uno contribuye como puede al transcurso de la historia. En nuestro ganador, evidentemente, las historias no son tan floridas como en el original sino que tienen un enfoque Gore, o sea, sangre, sexo y violencia pero con fuertes dosis de humor (negro, claro).
El primer premio en la categoría de juegos fue para "Urban Tribes" donde nuestros jugadores encarnan a miembros de bandas callejeras que intentan sobrevivir en la jungla del asfalto. Las posibilidades son evidentes. Los personajes no tienen una vida normal y la forma de sacarse las castañas del fuego acostumbra a ser un poco violenta. Por no decir nada al respecto de las frágiles relaciones entre bandas.
Y por último, en la categoría de fanzines nuestro premio fue para la veterana "La Rosa Negra". Por su calidad y permanencia en el mercado consideramos que es la que más se lo merece. Pero la verdad es que la competencia fue reñida ya que habían otros candidatos muy respetables, como *Miscelánea* y *The Elitist*.





de Cthulhu. No deberíamos hablarte de este suplemento de Ricard Ibáñez. Aunque como tal es magnífico, no deberíamos decirlo dado que buena parte de la redacción de LIDER ha colaborado. Se presentó también *Los Mosqueteros*, la extensión para la época de Richelieu del sistema *Rolemaster*. *JOC* anunció que traducirá el juego de cartas de *Star Wars*, una buena noticia para todos los fanáticos de la trilogía del Jedi.
Yggdrasil presentó su extensión Cyberpunk para pelotón, *No Problemo*. *Cronópolis* nos enseñó *Duce*, de *Comandos de Guerra*, y *La Factoría El Libro del Wyrm* de *Hombre Lobo* y *El Telar del Destino* para *Mago*, mientras *M+D* ponía a la venta el anunciado *Apache*, para *Far West*, y *Maximum Metal* para *Cyberpunk*. Nos entristeció mucho ver que apenas había nadie en el stand de *Zinco*, aunque los estuvimos buscando... ¡Este año el apalanque hizo mella en mucha gente!
También se presentó la segunda semana de rol en vivo organizada por *Time Lords*.

Los clubs, ese poderío

Los clubs, como siempre, estuvieron a la altura de las circunstancias. Siempre es agradable ir a unas jornadas, pero ver que la gente tiene estas ganas de diversión es conmovedor. Mucha de la gente que pertenece a clubs aprovecha las jornadas a fondo para playtestear, presentar juegos de creación propia o hacer partidas que por un motivo u otro no pueden hacer normalmente (por falta de jugadores, o por cambiar el estilo radicalmente). No es que los jugadores que vienen solos a las jornadas no hagan nada para enriquecer el ambiente, pero los clubs merecen el premio por el interés que pusieron en que todo funcionara bien. De hecho, era un placer pasearse por la zona de clubs aunque solo fuera para ver los carteles que había colgados. La gente opinaba sobre temas candentes (la sombra del asesinato de Madrid es alargada) y en general, esa zona era un buen lugar para tomarle la temperatura a la afición.

Conferencias, mesas redondas, presentaciones...

Las Cotxeres de Sants son un local social, y como tal, dispone de una sala de actos, que, aunque no es ninguna maravilla, cumple perfectamente con su función. Como la organización de *Dia de Joc* es muy efectiva cada año se preocupa de programar conferencias, mesas redondas, presentaciones, etc.., para darle uso y que no quede desaprovechada. Éstas que os comentamos aquí fueron las más interesantes.
El viernes tuvo lugar la presentación de juegos creados por clubs. El club Gurthang de Andorra presentó *Punch Car*, un juego de simulación de carreras de coches cuya principal particularidad es que no tiene tablero sino que da la libertad a los jugadores de que lo diseñen a su gusto. El siguiente fue *Hogun's Alley* del club ARES. El nombre del juego hace referencia a los pasillos de entrenamiento de la policía, como el que se ve en Loca Academia de Policía I. Y de policías y criminales va el juego, pero, eso sí, en serio, no como en la película mencionada (aunque...). A continuación, el club SROLC presentó *Appleseed*, un juego de rol basado en el manga homónimo de Masamune Shirow, con una presentación excelente. *Omni Ludi* fue el juego presentado por el club ASPA. De este juego no diré nada ya que está comentado en la sección **Nuestros Juegos** de este mismo LIDER. El último fue *Charlie 30* presentado por el club Pendragón. Como su nombre ya da a entender, está situado en la guerra de Vietnam, aunque procurando reflejar la realidad y no la visión distorsionada de algunas películas.
El sábado por la mañana se celebró la mesa redonda de revistas especializadas bajo el siguiente lema: "Revistas Especializadas, ¿qué esperamos encontrar?" Debo dar desde aquí un cariñoso rapapolvo a nuestro director ya que como no llegaba, la organización estuvo a punto de fichar a un servidor para representar a LIDER. Afortunadamente en el último momento apareció y me pude librar (¡ufff!). El moderador fue José López Jara, primer redac-

tor jefe de LIDER. Los participantes fueron Servando Carvallar, de la revista *Nazgûl*, Enric Grau, director de LIDER, Juan Carlos Poujade, director de *Urza*, y Sergi Benet, del fanzine *Library*. Para empezar se dio un turno de palabra a los participantes para que expresaran su punto de vista. Servando Carvallar se mostró pesimista por la noticia de que *WotC* haya comprado *TSR*, aunque en el fondo piensa que puede ser bueno ya que llevará a una mayor diversificación. Dijo también que le parecía positivo que hubiera más de una revista especializada, para que ninguna adquiriera un excesivo poder. Enric Grau resaltó el hecho que de las cuatro revistas presentes, tres de ellas estaban dedicadas a las cartas. Explicó que LIDER intenta tocar todos los tipos de juegos del mundillo. Expresó también su deseo de que hubiera actualmente en España otra revista de temática y orientación similar a LIDER (como lo fue en su tiempo *DosdeDiez*). Juan Carlos Poujade expresó el deseo de *Urza* de ir aumentando paulatinamente los contenidos y su conformidad con la idea de que es bueno que hayan varias revistas dedicadas a un mismo tema. También dijo que *Urza* y *DosdeDiez* siempre han ido por delante de las demás revistas. Por su parte, Sergi Benet no dijo nada serio durante la duración de la mesa redonda, pero contribuyó a crear un clima de sano cachondeo. Después de esto los temas que se trataron oscilaron desde una "interesante" discusión sobre la calidad y precio del papel de las revistas, otra sobre si los artículos y la forma de escribirlos era aburrida, un apunte relativo a que se debería intentar que los contenidos estuvieran más cuidados, y la participación de Sergi Benet indicando que se debería fomentar el "pique" entre revistas, que fue rápidamente discutido por los demás participantes que no veían de qué podía servir. La polémica vino por dos bandas. La primera, las cartas de los lectores: tener una sección o no, publicar sólo las cartas con alabanzas, con críticas o ambas. La segunda, más bien una acusación directa, la provocó Servando Carvallar al poner en duda la fiabilidad y autenticidad de las listas de precios de cartas de *Urza*, ya que en el número 12 de esta publicación se incluyen los precios de la última expansión del JCC de *Star Wars*, cuando según él ésta todavía no estaba disponible en el mercado.

El sábado también, pero por la tarde, fue el momento para la mesa redonda "El Asociacionismo en torno a los juegos de rol". Semejante nombre no hacía augurar nada bueno. Afortunadamente no fue así, ya que acabó siendo una de las que tuvieron mayor asistencia por parte del público. El moderador fue Pep Sans, del Consell de Joventut de Barcelona (Consejo de Juventud de Barcelona). Los participantes fueron María Barragán, de la Orden de Hermes, Santiago Alvarez Maroto, del club CD-ROM de la Universidad Politécnica de Madrid, Xavi Franch, animador de jóvenes, y Francisco Rodríguez, de la Asociación de Clubs de Rol del Vallés. El moderador inició la mesa redonda explicando las diferencias, ventajas y desventajas, entre una asociación inscrita, es decir, legal, y una no inscrita, es decir, alegal. Hizo un llamamiento a los interesados en legalizar su asociación para que se lo tomaran con calma y serenidad, ya que algo así debe tener una cierta continuidad y no estar montándola y desmontándola a cada momento. El tema general, por no decir absoluto, fue: ¿cómo conseguir un local? Por supuesto a esta pregunta se le debe añadir "... a través de la administración y sin que nos cueste un duro que ya estamos bastante pelados". Cuando ya casi se estaba terminando el tiempo surgió el otro tema, la búsqueda de una cohesión a nivel nacional para que los clubs de rol tuvieran la fuerza y organización suficiente como para que, por ejemplo, no se volviera a repetir la campaña de desinformación orquestada por los medios de comunicación después del asesinato en Madrid de Carlos Moreno durante un supuesto rol en vivo.

Roles en vivo

Parece ser que la práctica del rol en vivo está directamente relacionada con el buen tiempo. Es por esto que las escaleras del patio de Cotxeres se llenaron de gente "armada y peligrosa" por cortesía de *Yggdrassil* (la verdad es que hubo un momento en que se hizo complicado cruzar el patio si no se quería recibir un "hachazo"). También hubo dos roles en vivo de *Vampiro* y de *Wraith* (bueno, mejor dicho roles en muerto).

Ambiente y cotilleos

La noticia del salón fue la definitiva confirmación de la compra de *TSR* por parte de *Wizards of The Coast*. La noticia suscitó comentarios para todos los gustos, pero en cualquier caso a nadie le dejó indiferente saber que el gran gigante había caído. Que *TSR* tenía problemas era algo que mucha gente ya se olía, pero que la haya comprado *Wizards of the Coast* parece que se presta a sacar conclusiones morales sobre el mundo del juego. Sic transit gloria mundi.

Apabullante fue la proporción de féminas en *Día de JOC*. Casi un cuarenta por ciento de los jugadores de rol eran mujeres. Incluso la normalidad llegó al mundo del frikismo. Para ver jugadores "rarillos" con pinta de escasa vida social y menos aún higiene corporal ya no hace falta oler a testosterona, porque las nuevas generaciones femeninas no van a la zaga. El único aspecto en que todavía no demostraron su presencia fue en los juegos de cartas. Falta ver como reacciona la industria al fenómeno.

Al final se hizo la entrega de premios, que no estuvo exenta de anécdotas, como la del responsable de Cotxeres que se llevó un premio de *Civilización* por enésimo año, o Chema Pamundi, quien impagable apareció a recoger su premio de *Mythos* con un sombrero de Mickey Mouse y dos pares de gafas de sol.



Chema Pamundi, creativo de Farsa's Wagon, batiendo a Noel Xamena en la final del Torneo de Mitos.



DRUIDAS Y OMNI LUDI

Como cada año se celebró Dia de Joc, y como cada año se presentaron nuevos juegos de club (cuyos comentarios podrás leer en los siguientes números de LIDER) y se falló nuestro concurso de juegos de club.
El finalista fue "Take your daugther to the slaugther" (LIDER 53) y el ganador "Urban Tribes" (LIDER 56), dándose la circunstancia que estos dos juegos nos fueron entregados en la anterior edición de Dia de Joc

POR FRANCISCO FRANCO GAREA



Lo mejor no fue sólo ver la alegría de los autores cuando recogieron los premios, sino constatar que vosotros, los lectores, realmente os interesáis por los juegos que aquí comentamos, y os decidís a pedirlos: estuve hablando con alguno de los autores que estaban presentes en *Dia de Joc* (¡saludos!) y me explicaron que habían recibido bastantes cartas de gente interesándose por su juego y haciéndoles pedidos. Esto me alegró muchísimo, por ellos, por la ilusión que debe dar que alguien se interese por algo que tú mismo has creado, y por mí, por comprobar que realmente esto que hago, con más o menos ganas según el sueño que tenga (¡es broma!) pero siempre con mucha ilusión (a fin de cuentas yo también soy un jugador...) realmente sirve para algo. Así que ya sabes, si has creado un juego, sea del tipo que sea, no dudes en enviárnoslo. Aquí hay un lugar reservado para tu retoño.

Druidas

Druidas no es el primer juego de cartas que se comenta en está sección, pero sí que es el primero coleccionable. Sí, exacto, en plan *Magic*, y no, no has leído mal. Antes de nada aclaremos las cosas. *Druidas* es un JCC porque sus reglas han sido pensadas siguiendo las bases de este tipo de juegos, pero no dispone de sobres ni de barajas, ni tan sólo de cartas propiamente dichas. Éstas están impresas en papel, y sólo tienen texto, así que cada jugador debe construírselas a base de hacer fotocopias (lo cual, aunque le quita estética, resulta de lo más barato). Y, además, de momento, sólo existen 54 cartas diferentes.
En *Druidas* cada jugador toma el papel de un druida de la mitología céltica en una lucha de poder por llegar a ser el Hierofante, es decir, el Señor de todos los druidas. Como buen JCC existen varios tipos de cartas, concretamente seis. Los aliados son personajes que apoyan de una u otra manera al jugador. Los eventos representan situaciones y sucesos que durante la partida afectarán para bien o para mal a los jugadores. Los familiares tienen una función similar a la de los aliados aunque son animales en lugar de personas. Los hechizos son efectos realizables gracias a la magia de los Druidas. Los lugares, escogidos entre sitios relevantes de la civilización Céltica, proporcionan beneficios a quien los juegue. Finalmente, los objetos son similares a los lugares, aunque con otros efectos.
Cada jugador durante su turno tiene la posibilidad de acceder a diferentes "rutas", es decir, de hacer varios tipos de acciones. Lo distinto que tiene *Druidas* con respecto a otros JCC es que las acciones que se pueden hacer en cada turno no son siempre las mismas, ya que dependen de las cartas jugadas por el oponente y el propio jugador. Al principio del turno, y a no ser que una carta jugada por un contrario lo cambie, se empieza siempre en la ruta de adivinación, que permite escoger cualquier otra ruta. Si a continuación quisiera jugar una carta de aliado debería elegir la ruta de llamar aliado. Las rutas que podría seguir después serán las indicadas en la carta de aliado que haya jugado. Además de acceder a una ruta específica algunas cartas requieren que se pague un coste en fichas de muérdago, que vienen a ser el equivalente al maná de *Magic*.
El combate también está presente en *Druidas*, pero de una manera muy diferente a la que puedes estar pensando. Para empezar, el jugador, como druida que es, nunca acudirá a la batalla. Pero tampoco lo harán sus aliados y familiares, sino su tribu. La tribu está representada por fichas de diferentes colores que pueden ser ciudadanos libres con voto, soldados sin voto o jefes militares sin voto. Cada tipo tiene unos valores de ataque y defensa diferentes, que los hacen más o menos aptos para el combate (es obvio cuáles son mejores guerreando, ¿no?). En el momento de la batalla se designan en secreto a unas cuantas fichas como combatientes, se suman su valores de ataque, se comparan con la defensa de las contrarias, y se sigue el proceso, retirando las bajas, hasta que se empata, uno de los dos se retira o alguien gane.
Se puede conseguir la victoria de dos maneras diferentes. Una es jugando una carta especial llamada La Muerte del Gran Druida, de la que se debe poner una, y sólo una, copia en cada baraja de juego. Como ya indica su nombre está carta provoca la muerte del actual Hierofante, por lo que los jugadores deben demostrar que son más capaces que sus adversarios. Aquí es donde entran en juego los votos que tenga cada uno, y que han sido mencionados en el párrafo anterior: aquel que sume mayor número de votos será proclamado como nuevo Gran Druida. Aparte de este camino para llegar al poder



existe otro, la muerte de los demás candidatos. Un jugador muere cuando su mazo de agota y no puede robar más cartas, momento en que debe retirarse de la partida... y dejar paso libre a los demás.
Para recibir más datos sobre el juego o hacer pedidos del mismo podéis dirigiros a: Fernando Balbás. C/ Misericordia, 37, 5º B. 27850 Vivero (Lugo). No disponemos de información sobre el precio.

OTROS JUEGOS

Urban Tribus (comentario en LIDER56)
Juego de rol de tribus urbanas.
Pedidos a Sergio Romero Girón, c/ Bonaventura Aribau, nº 39, 1º 1ª, Sant Boi de Llobregat (Barcelona).

X, la Escalera (comentario en LIDER57)
Juego de rol ambientado en las organizaciones criminales.
Pedidos a David Jiménez y Angel Alonso en el Club A.D.T., Avenida Països Catalans 24, 7º A, 43.202 Reus.

Rock Star (comentario en LIDER57)
Juego de cartas sobre el mundo de los grupos de rock.
Más información, Rafa Cama Antón, C/. Sector Músicos, 20, Tres Cantos, 28760, Madrid.

Mercenarios (comentario en LIDER58)
Juego de rol en un futuro apocalíptico.
Más información, José María Tristán. C/ Juan Bravo, 20, 3ºD. 34003 - Palencia.

Exoesquad (comentario en LIDER58)
Juego de rol galáctico, con enfrentamientos entre diferentes bandos en el Sistema Solar en el próximo milenio.
Más información, Jorge del Barrio López, C/ Joaquín Blume, 5, 1ºA. Oviedo (Asturias).

Si tienes algún juego para enviarnos, puedes hacerlo a LIDER, c/Recaredo 2, local 20, 08005 Barcelona, indicándonos tu nombre y dirección, teléfono y precio (si es que te decides a ponerlo a la venta).

Omni Ludi

La creación de *Omni Ludi* responde a un propósito muy específico por parte de sus autores: crear un sistema de reglas con el que se sientan cómodos para desarrollar, utilizándolo como base, aquellas ambientaciones a las que de otra manera no se podría jugar, por no estar adaptadas al juego de rol, sin necesidad de repetir una y otra vez el proceso de diseño de reglas. Así pues queda claro que el libro básico de *Omni Ludi* son reglas y sólo reglas. Sin embargo se han desarrollado tres ambientaciones exclusivas para *Omni Ludi*: Dune, basada en la serie de novelas homónimas de Frank Herbert, Mallrats, adaptación de la divertidísima película de Kevin Smith, y Megacity One, plasmación del universo de Juez Dredd.
El sistema de juego de *Omni Ludi* no se entretiene con complicaciones innecesarias y no busca el realismo, sino la jugabilidad. La creación de personajes es sencilla, y permite crearlos casi a gusto del jugador, ya que el azar apenas interviene. Las características utilizan una escala de 5 a 20, mientras que las habilidades utilizan el conocido sistema de porcentajes. Se incluyen también unas breves tablas de ventajas y desventajas. Las tiradas de habilidad y característica siguen la misma tónica de sencillez: con 1D20 a igual o menos para las características, y porcentuales para las habilidades. Se proporcionan reglas para realizar actos de fuerza (romper sillas, derribar muros) y persecuciones, siendo éstas últimas muy efectivas y prácticas pese a ocupar una página escasa. El combate es rápido y dinámico, dejando mucha libertad a los jugadores y dando bastante trabajo al DJ, ya que deja muchos aspectos del mismo en manos de éste. Resultan especialmente interesantes las reglas de daño, en las que el daño que hace un arma se determina por lo difícil que es de manejar (no es lo mismo una navajita, que un hacha de dos manos de dos metros de largo) y la combinación del vigor físico y la armadura del objetivo. La influencia de la "sepia gansa" (a la que, por cierto, dedican el juego) se nota en las reglas de salud mental, que son una buena adaptación y simplificación de las que podemos encontrar en *La Llamada de Cthulhu*. La magia y los poderes también tienen su apartado, resuelto otra vez sin complicarse la vida. En lugar de dar listas de hechizos y poderes, se ha optado por un sistema que permite realizar cualquier efecto, clasificándolos en tierra (efectos que aumentan cifras de un personaje), agua (proporciona objetos o animales), fuego (efectos de disminuyen cifras de un personaje), aire (efectos que alteran la naturaleza) y vacío (ilusiones). Según lo descrito por el jugador el DJ asignará un elemento u otro y consultando la tabla de éste obtendrá la dificultad. Lo último son unos consejos para crear ambientaciones, personajes no jugadores y el bestiario.
Omni Ludi viene presentado en forma de fotocopias encuadernadas en espiral y portada a color. El interior no tiene ilustraciones más que en la portadilla de los capítulos. Interiormente el texto se organiza en dos columnas de forma muy limpia y clara.
Los interesados en recibir información o adquirir el juego pueden dirigirse a: ASPA (Asociación de Simulación en Psicología de la Autónoma). C/ El Ferrol, 10, 2º3ª. 28029 Madrid. También podéis contactar con ellos a través del e-mail: aspa@strogoff.adi.vam.es. El precio de venta es de 1000 pesetas.



ETIQUETA EN LAS JORNADAS

Es lógico pensar que si uno paga entrada para asistir a unas jornadas lo hace para sacarles el máximo rendimiento posible. Pero aún así hay veces que se detectan comportamientos que son para matar a cierta gente. Aquí os ofrecemos una guía rápida al savoir faire jornalero para que no os perdáis la próxima vez

POR ELLA LARAÑA

De todos estos comportamientos he visto yo (y sí, quizás he tomado parte en alguno de ellos), por lo que este artículo está fundamentado en la más estricta realidad.

Ir a jugar con la misma gente/a los mismos juegos de siempre

Bastante autoexplicativo, no? No hay mucho motivo para gastarse el dinero en la entrada si en casa vamos a conseguir lo mismo. Las jornadas están como centro de reunión de jugadores de todo el país. Difícilmente enriquece en nada ver como los jugadores que conocemos de toda la vida interpretan sus personajes como lo hacen cada sábado en el club. La segunda variante, jugar siempre al mismo juego, es más defendible porque uno aprende cosas. Pero es una lástima que pudiendo probar juegos que desconocemos, haya quien termine pagando para hacer lo de toda la vida.

Dar por sentado el equipo

Y en especial, las hojas de personaje. Hay quien se cree que por arbitrar en unas jornadas todo se lo tienen que dar mascadito. Pero lo normal es que en las jornadas no haya una fotocopiadora en diez km a la redonda o incluso (y esto lo vi yo en el primer *Día de Joc*) que en toda una mesa no haya dados y se tengan que comprar de urgencia. Otro equipo suplementario incluye pastillas para la garganta, tabaco si se fuma (muy feo interrumpir la partida para ir a comprar), lápices, bolsas de plástico para llevar el material que compremos (muy importante, a la hora de la verdad en pocas tiendas se acuerdan de tener)... No hay que confiar en la providencia, porque suele fallar en los casos de despiste.



No ahorrar antes de las jornadas

Para qué vamos a engañarnos: En las jornadas se gasta dinero. Más de uno aparece con lo puesto e intenta regatear en los expositores (que suelen pasar del tema porque al fin y al cabo lo suyo es un negocio y no un convento de hermanas de la caridad), persigue a sus amigos buscando el préstamo redentor, pierde valioso tiempo de juego yendo al cajero, o incluso manga descaradamente.

Mi rol en vivo, tu rol en vivo

Este es un clásico. Por mucho que se intente evitarlo, siempre está el típico impresentable en todo rol en vivo que molesta. Jugadores corriendo entre las mesas, espadazos que afectan a los que pasan por las cercanías, gritos al lado de las mesas de juego... A diferencia de los que se organizan fuera de las jornadas, durante éstas los jugadores de rol en vivo suelen olvidarse del resto de la humanidad con más frecuencia de la que sería deseable.

Partida comentada para invidentes

Otro clásico es el del amigo palizas del jugador de cartas coleccionables que va comentando todas la incidencias de la partida de su amigo. "Mira, mira lo que te acaba de bajar" o "No, hombre, no hagas eso". Especialmente odioso en los torneos, este comportamiento pone de los nervios a más de uno y puede significar la descalificación.

Al rico famoso

Los "famosos" que vienen a los jornadas también quieren pasárselo bien. No hace falta gritar, ponerse rojo o insultar cuando vemos a nuestro ilustrador favorito o el autor de ese juego que nos encanta. Tampoco hace falta correr ni saltarles encima, que no son estrellas del rock, son solo gente que se dedica a lo que nos gusta. Unos mínimos de educación son necesarios. No los interrumpáis cuando hablen con otros y no los persigáis cuando vayan al lavabo para que os firmen esa carta. En general son gente tímida y aunque si tienen tiempo es probable que acepten jugar una partida con vosotros o haceros un pequeño dibujo, recordad que NO están obligados a hacerlo.

Quedamos por ahí

Esta es especialmente dedicada para la gente que viene de fuera del lugar donde se celebran las jornadas. Es habitual que se viaje en grupo y, claro, no todo el mundo quiere hacer las mismas cosas. El grupo se separa y cuando llega la hora de comer (o la de volver al hotel) todo el mundo se pregunta donde está "ése" que tiene las llaves de la habitación, las pelas, o los bocatas. Si ese es tu caso, no hagas que tus amigos te busquen por todas partes. Otra variante del caso es apuntarse a partidas y torneos y luego no aparecer. Esto hace perder el tiempo a los demás y es mejor ceder la plaza ya de entrada a alguien que la va a valorar.



LOS SECRETOS DEL DIABLO

AQUELARRE

Una vez más, volvemos a recibir dudas de todos esos herejes empeñados en practicar la hechicería en la Edad Media, en nuestra querida patria. Para disuadirlos de sus intenciones ofrecemos el testimonio de uno de esos practicantes de la hechicería que, casualmente, cumple condena en una de nuestras lóbregas mazmorras

POR RICARD IBÁÑEZ, HEREJE, EXCOMULGADO Y DESCREÍDO



En el suplemento Rincón aparece la posibilidad de tener Pj con doble profesión. ¿Qué restricciones de armas y armaduras tendría un Pj de esas características? ¿Podría darse el caso (Dios no lo quiera) de un alquimista-guerrero con armadura, armamento y magia?

Pues sí. Según las reglas de Rincón cualquier Pj de la baja nobleza puede elegir ser Guerrero y Alquimista, y nada le impide poseer magia si tiene la Irracionalidad y el Conocimiento Mágico suficientes. Lo que pasa es que no será excesivamente bueno en ninguna de las dos profesiones, ambas bastante "caras" de puntos. Claro que ello puede arreglarse creando un Pj de mayor edad, con las reglas que se explican en el mismo suplemento. Claro que sus posibilidades de supervivencia en las tablas de eventos son peligrosamente bajas...

Siguiendo con el suplemento Rincón: Un Pj con hechizos desea tener más de 22 años y tira en la tabla correspondiente para saber qué eventos ha vivido. En el caso de que le salga el resultado 11/15 (servidor/esclavo de un Demonio Mayor), ¿podrá a cambio ponerse entre sus hechizos iniciales la invocación a este demonio, y/o recibir gratuitamente el hechizo favorito del demonio en cuestión, que suele enseñar a todos sus adoradores? ¿Es posible un aumento de la IRR por verle?

La tabla no especifica demasiado, así que (como muchas otras cosas) depende de la resolución del DJ. Un estudiante de magia puede tropezarse con un Demonio mayor por accidente, o simplemente mala suerte, o ser un ayudante o espectador de la invocación, así que no tiene porque aprender ningún hechizo gratis. Luego puede tener que suplicar por su vida, y ofrecer sus servicios (como esclavo) para no ser exterminado *in situ*. Lo del aumento de la IRR, por otro lado, no deja de tener su lógica. Una solución elegante, si el DJ tiene tiempo y está de humor, es la de hacerle hacer varias tiradas (de Suerte, Con Mágico y similar) al jugador del Pj, y rolear un poquito según los resultados.

Creo que los PnJ históricos están infravalorados al ser fácilmente superables por los Pj en las competencias que caracterizaron su fama, tanto en Rerum Demoni como en Villa y Corte. Por ejemplo, según este último suplemento Calderón de la Barca tenía solamente 80% en Leer/escribir, cifra fácilmente superable por un Pj que elija ser notario o similar. ¿Por qué casi ningún PnJ histórico tiene características sobrehumanas (es decir, 20 o más de 25)? ¿Por qué Quevedo no tiene Leer/escribir entre sus competencias más altas? ¿Debemos suponer que los escritores famosos tenían mucha suerte y conseguían críticos al realizar sus famosísimas obras?

Un penejotario histórico es una referencia para el DJ, y debe usarse como tal. Por ello hay gente que está en contra de darles características, ya que si no cualquier mandumbi de nueva generación puede superarlos con cierta facilidad, como bien dices. Sin embargo, las figuras históricas no eran superhombres, sino gentes más o menos normales en el mundo que les tocó vivir (y no tarados suicidas como los Personajes de Rol). Darles características sobrehumanas para que fueran inalcanzables para los Pj solamente conseguiría dar la impresión de un universo de gigantes, en el que se moverían con mucho miedo los enanitos-Pj. Si estás harto de que tus jugadores machaquen a los PnJ históricos... solamente tienes que tirar sus dados detrás de las tablas. ¡Que, como dijo Gary Gygax, los dados solamente están para hacer ruido!

Un personaje con 125% de IRR y Ungüento de Bruja en activo, ¿restaría 25% a la RR del blanco en el caso de lanzar un hechizo que permita tirar a éste o, al tener la IRR doblada, restaría 150%?

Restaría 150%, ya que con el Ungüento de Bruja en activo su IRR se multiplica por dos (pasando de 125 a 250%)

Siguiendo con lo del Ungüento de bruja... ¿le afectan menos al Pj/PnJ en cuestión los Demonios y las criaturas Irracionales al tener doblada la IRR?

Evidentemente, tener doblada la IRR le permite *no* ganar IRR (perdiendo RR) al ver el efecto de la magia o criaturas irracionales o demoníacas. Por lo demás, las criaturas atacarán sin excesivas manías al personaje si tienen motivos para hacerlo. El hecho de tener mucha o poca Irracionalidad no les hará considerarlo uno de los suyos.

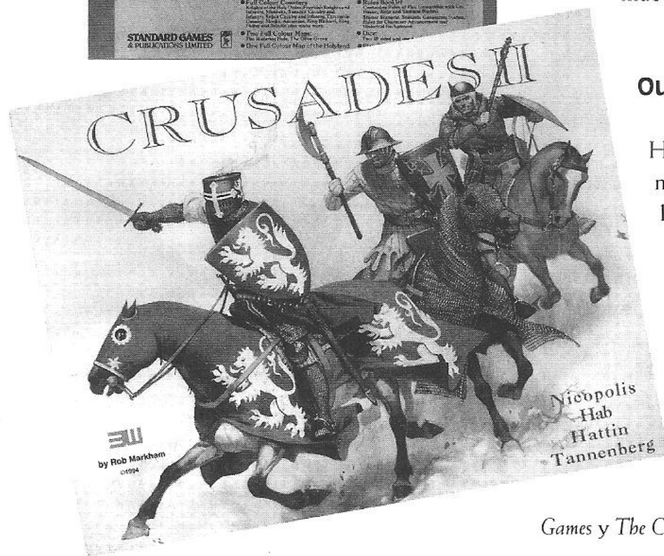


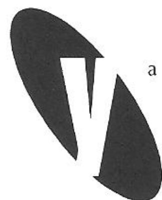
WARGAMES SOBRE LAS CRUZADAS

Ricardo estaba desesperado, en toda la noche no había conseguido pegar un ojo. El día anterior le había pedido a su enemigo una tregua por tercera vez y Saladino ni tan sólo se había dignado a escucharle. Su ejército estaba cansado y de espaldas al mar. La situación era difícil y Ricardo lo sabía

POR JOAQUÍN RUIZ







a clareaba el sábado 7 de septiembre de 1191 cuando el ejército cristiano se puso en camino. De pronto, cerca de Arsouf, los infieles aparecieron desplegados en orden de combate. Hasta el rey Ricardo llegaron las voces de los exploradores. Justo delante de las tropas musulmanas los infieles habían levantado una rica tienda. En la jaifa ondeaban juntos los estandartes Ayyubida e Inglés. ¿Quizás una tregua a última hora? ¿Tal vez una traidora emboscada? Ricardo, que no en vano recibía el sobrenombre de Corazón de León, decidió averiguarlo personalmente. Armándose como es debido se dirigió sólo y a pie hacia la tienda. Se moría de curiosidad.

Más atrás, a un centenar de metros, las tropas ayyubidas estaban a la espera. Ambos ejércitos se contemplaban ansiosos separados por aquella misteriosa jaifa.

Lo que en ella descubrió el rey Ricardo le dejó perplejo. Salah al Din, conocido más comúnmente por los cristianos por Saladino, invitó cortésmente a su huésped a sentarse delante de un extraño mapa hexagonado. En él aparecía representado el terreno circundante a la tienda y, sobre éste, unas extrañas fichas de colores en una disposición muy parecida a la de las tropas de los dos ejércitos que aguardaban en el exterior. Saladino habló. –Escucha Ricardo, ¿no te parece que ya se ha derramado suficiente sangre? ¿por qué no te sientas frente a mí y arreglamos esta situación, jugando como personas civilizadas? –De acuerdo –le respondió el inglés sacando de su bolsa un dado de diez caras. –Tu mueves primero.

Outremer

Hasta hoy se han publicado gran número de wargames dedicados a la Edad Media. Casi todas las grandes editoriales le han dedicado varios de sus títulos, aunque lo que es un poco más difícil es encontrar juegos dedicados en exclusiva a las Cruzadas. Sin duda los más conocidos en nuestro país y que se pueden encontrar con relativa facilidad son *Outremer* de *Standard Games* y *The Crusades* y *Crusades II* de 3W.

Pocos juegos han tenido tanto éxito entre wargameros y roleros, como los publicados por *Standard Games*. Me refiero a la serie *Cry Havoc, Siege, Outremer, Viking Raiders, Samurai Blades* y *Dark Blades*. De hecho fueron una verdadera novedad a mediados de los años 80 y hoy día se siguen publicando tanto en Inglaterra como en Francia. Los tableros son hexagonados a todo color, con un terreno casi a la escala de las figuras de 15 mm (Los hexágonos miden 1,5 cm de lado). Las fichas también son en color y están muy detalladas representando cada una a un sólo combatiente en los diferentes estados que puede padecer durante el juego: en condiciones normales, herido, desmayado y muerto. Cada personaje está identificado por su propio nombre, que aparece escrito en la ficha junto con su factor de ataque, defensa y movimiento. Estos factores se verán reducidos dependiendo de su estado. Los caballeros montados poseen su correspondiente ficha tanto a caballo como a pie y una vez desmontados los caballos también tienen la suya. Además existen multitud de personajes: caballeros, sargentos, billmen, arqueros, ballesteros, campesinos, mujeres, damas de la corte, y en *Outremer* en particular beduinos, asesinos, peregrinos, miembros de ordenes religiosas... Incluso Ricardo I, Saladino y Felipe II de Francia aparecen representados. En resumen, unos de esos juegos que por su variedad, originalidad y jugabilidad se convierten en verdaderos clásicos.

Todos los juegos de la serie son independientes pero comparten unas reglas comunes que se fueron modernizando con su aparición. *Outremer* fue el tercer juego de la serie con lo que se aprovechó para añadir nuevas reglas (las cargas de caballería y la armadura) y personajes (peregrinos, asesinos) para un tema tan característico como Las Cruzadas. Por un lado hay tres escenarios preparados para jugar y por otro, y creo que es el más interesante, está la posibilidad de jugar una campaña, es decir, crear un grupo de personajes que en un tablero histórico que incluye el juego deberán ir avanzando etapa tras etapa generando sus propios encuentros, e incluso con la introducción de unas reglas que permiten que los personajes mejoren sus características en ataque y defensa, tanto si son caballeros o soldados de a pie cristianos como si son musulmanes. En el mapa estratégico cada hexágono representa unas 20 millas, más o menos una jornada de

viaje de la época. Una vez hayas creado tu grupo de peregrinos ya puedes iniciar el peligroso camino hacia Tierra Santa. Su destino está lejos y las tropas que acompañan a los peregrinos deben ser pagadas puntualmente o desertarán. Puedes incluso alquilar mercenarios para solucionar determinados encuentros. A lo largo de todo el camino deberán combatir, sobornar e incluso tal vez robar y saquear. Y es que en los siglos XI y XII era toda una aventura irse a dar una vueltecita por los Santos Lugares.

The Crusades y Crusades II

A principios de los años 90 la editorial de wargames *3W* comenzó a publicar una serie de juegos muy en la línea de los quadrigames de *SPI*. Se trataba de ofrecer en una sola caja varias batallas de una misma guerra o período histórico. Posiblemente los que más destacaron fueron los diseñados por Rob Markham, que con unas sencillas reglas podía recrear con notable efectividad batallas ambientadas, tanto en el renacimiento (*Royalist & Roundheads* fue el primer título y estaba basado en la Guerra Civil Inglesa), como en la Edad Media. El sistema de juego se basa sobre todo en la importancia de las fichas de mando que representan los diferentes líderes de las batallas. A cada uno de ellos se le pueden asignar una serie de órdenes específicas que permitirán a sus tropas realizar acciones, siempre que se encuentren a la distancia suficiente de su jefe. Podríamos decir que el sistema de juego nos hace recordar en cierto modo los reglamentos del juego con figuras, aplicado de manera brillante y sencilla a los mapas hexagonados.
Entre los quadrigames ambientados en la Edad Media aparecieron dos títulos sobre las cruzadas. *The Crusaders* apareció en 1992 y la caja traía cuatro batallas de entre las más importantes y decisivas de los siglos XI y XII en Tierra Santa: Antioquía, 1098, Ascalón, 1099, Acre, 1189 y Arsouf, 1191. Cuatro batallas realmente apasionantes, pero entre las que sin embargo se encontraba alguna a faltar. No fue hasta 1994 que no apareció *Crusades II*, con otras cuatro batallas, entre las que se encontraban por fin Hab, 1119 y una de las más decisivas de las cruzadas, Hattin, 1187. Por supuesto las otras dos no desmerecen en absoluto. Una era Nicópolis, 1396, la última gran cruzada que tuvo lugar en tierras de Hungría contra los turcos y Tannenberg, 1410, caballeros teutones contra lituanos y polacos (en esta batalla ya aparece hasta la primera artillería). El tiempo que transcurrió entre un título y el otro sirvió para que se modificaran reglas y se modernizaran las tablas de melé y de disparo. La aportación más importante de *Crusades II* es el apartado de reglas avanzadas, en las que la secuencia de juego puede ser simultánea activándose los líderes de manera aleatoria, lo que recrea la incertidumbre y la confusión de una batalla medieval. También cabe destacar los modificadores de tipo de tropa, ya que no es lo mismo un enfrentamiento entre caballería pesada que ésta contra infantería poco protegida y en campo abierto, unidades que podían volverse fanáticas durante el combate, reglas de fatiga. En definitiva, un sistema de juego realista, completo, y con tan sólo 16 pág. de reglas. Altamente recomendables tanto para los que se inician en los wargames como para los veteranos que desean pasar una tarde divertida y sin complicaciones con un juego de calidad.



LA BATALLA DE TELL BASHER (TURBESSEL)

Aprovechando la ocasión del dossier de las Cruzadas os presentamos este escenario para figuras con el que volvemos a dedicarle en nuestra revista un lugar a esta parte de nuestro hobby que teníamos algo olvidada. El reglamento elegido para esta ocasión es DBM, que consta de unas reglas muy completas pero no muy complejas

POR RICARD IBÁÑEZ Y JOAQUÍN RUIZ

Introducción histórica

La derrota de Harrán, en mayo de 1104, supuso para los cruzados un duro golpe, a la par que dio nuevos ánimos a los musulmanes, que descubrían por fin que los caballeros cristianos no eran invencibles. Entre los prisioneros se encontraba el conde Balduino II de Edesa, primo del rey de Jerusalén. Al enterarse de la importancia del prisionero, los musulmanes hicieron llegar hasta Tancredo de Antioquía un mensajero proponiendo un canje por otros prisioneros, por los que el cruzado había pedido un fuerte rescate. Tancredo exigió el oro, diciendo que, por él, se podían quedar con el prisionero.

Gracias a esta respuesta tan poco caballerosa Balduino tuvo que permanecer cautivo durante más de tres años... años que el avispado Tancredo aprovechó para apoderarse de la ciudad de Edesa. Incluso intrigó con el emir de Mosul, Yekermish, para asegurarse que Balduino no fuera liberado por sus familiares o amigos.

Pero en 1107 el viejo emir es derrocado por Yawali, un militar y aventurero turco que manda traer ante sí a Balduino, le regala vestiduras de gala y le hace promesas de amistad: *Tu feudo en Edesa está en manos de un traidor; mi posición aquí en Mosul no es demasiado firme. ¡Ayudémonos mutuamente!* Yawali y Balduino pactan una alianza.... Gracias al apoyo del emir de Mosul, Balduino recupera sus dominios. Gracias a Balduino, Yawali consolida su poder y prestigio, para exasperación de Ridwan, señor de Aleppo, que alberga secretas ambiciones sobre el emirato de Mosul. Ridwan empieza a acercarse diplomáticamente a Tancredo, haciéndole ver que ambos tienen un enemigo común...

En Octubre de 1108 Tancredo penetra en territorio de Balduino con mil quinientos caballeros y soldados francos, reforzados por seiscientos jinetes turcos enviados por Ridwan. Frente a la fortaleza de Tell Basher le esperan Balduino y Yawali con un ejército de unos dos mil hombres, compuesto por árabes, turcos y caballeros cristianos.

La batalla tiene lugar en un llanura rodeada de colinas poco arboladas. En una de ellas se yerguen las majestuosas murallas de Tell Basher, posesión de Joscelin, primo de Balduino. Frente a ella despliegan ambos ejércitos: por un lado, Tancredo de Antioquía, el grueso de su ejército lo componen numerosos caballeros y soldados de infantería francos. Junto a ellos están seiscientos jinetes turcos de largas trenzas, enviados por Ridwan de Aleppo (semi vasallo de Tancredo).

Frente a ellos, Balduino de Edesa y Yawali, emir de Mosul , con la cota de malla cubierta por una larga túnica de mangas bordadas, al frente de un ejército algo menos numeroso que el de Tancredo. Sus huestes están repartidas en tres batallas: a la izquierda, árabes, a la derecha, turcos, en el centro, caballeros francos al mando de Balduino en persona y de su primo Joscelin. Un ejército cristiano-musulmán contra otro musulmán-cristiano. ¡Vivir para ver!.

La batalla fue terriblemente dura. Las tropas de Yawali ya parecía que hacían retroceder al ejército de Tancredo con fuertes perdidas cuando las tropas árabes se fijaron en los caballos de refresco de que disponían los caballeros francos, aliados suyos, y olvidándose completamente de la batalla robaron las monturas y salieron huyendo. Este acto provocó también la retirada de las tropas turcas de Yawali, quedándose sólo Balduino frente a sus enemigos. Desbordados por la superioridad numérica no les quedó mas remedio que retirarse. Joscelin a Tell Basher y Balduino a Durak donde sufrió un tímido sitio por parte de Tancredo, que levantó a los pocos días temiendo un contraataque de Yawali.

Con esta victoria Tancredo logró imponerse a todos sus vecinos, ya fueran turcos, árabes, armenios o francos. A partir de ahora, y hasta su muerte en 1112, exigirá que se le llame "Gran Emir".

Orden de batalla

Ejército de Tancredo. Early crusader 1108, nº7 Bk 4.

- *Ala derecha 11/4*
  General aliado sirio: Irr Cv (O)
  Ghulams: 2 Reg Cv (S)
  Caballería siria: 2 Irr Cv (O)
  Caballería turcomana: 6 Irr LH (S)
- *Centro-izquierda 33/11*
  Tancredo de Antioquía General en jefe: Irr Kn (F)
  Caballeros francos: 14 Irr Kn (F)
  Lanceros francos: 10 Irr Sp (I)
  Ballesteros francos: 6 Irr Bw (0)
  Arqueros francos: 4 Irr Ps (O)
  Total: 44/22 elementos 300 puntos.

Ejército de Yawali, bajo el mando temporal de Balduino. Syrian 1108, nº6 Bk 4.

- Ala derecha 11/4
  General sirio aliado: Irr Cv (O)
  Caballería árabe: 10 Irr LH (O)
- Centro 9/3
  Balduino de Edesa. General en jefe franco: Irr Kn (F)
  Caballeros francos: 11 Irr Kn (F)
  Lanceros francos: 3 Irr Sp (I)
  Ballesteros francos: 2 Irr Ps (O)
  Arqueros francos: 2 Irr Ps (O)
- Ala Izquierda 23/8
  Yawali, emir de Mosul. General aliado: Irr Cv (O)
  Ghulams: 3 Reg Cv (O)
  Caballería siria: 7 Irr Cv (O)
  Caballería turcomana: 12 Irr LH (S)
  Total: 43/22 elementos, 301 puntos

Reglas especiales para el escenario

Dadas las especiales características de esta batalla y aunque el ejército de Yawali sea sirio, se considera a Balduino general en jefe, y a Yawali como a un general aliado a todos los efectos. Esta variación del reglamento trata de reflejar la posibilidad de que se cree una situación similar a la que se produjo históricamente.

El bando de Yawali es el defensor. Puede colocar hasta cuatro elementos de terreno de los permitidos en el Syrian army (nº6 del Bk4), excepto los ríos navegables. Es obligatorio emplear un elemento para recrear la fortaleza de Tell Basher. El bando de Tancredo puede quitar tan sólo uno y mover otro. La fortaleza de Tell Basher no puede ser ni quitada ni movida. La fortaleza de Tell Basher será el punto hacia donde se deberán dirigir las tropas desmoralizadas del ejército de Yawali que sean francas. Se considera una aglomeración de construcciones con fortificación permanente. Dentro de la fortaleza sólo no se pueden desplegar inicialmente ningún tipo de tropas. Si durante la batalla el general en jefe Balduino se refugia en ella se le otorgará la victoria táctica al ejército de Tancredo.

Ningún bando puede realizar marchas de flanco.



más de veinticinco

TIENDAS



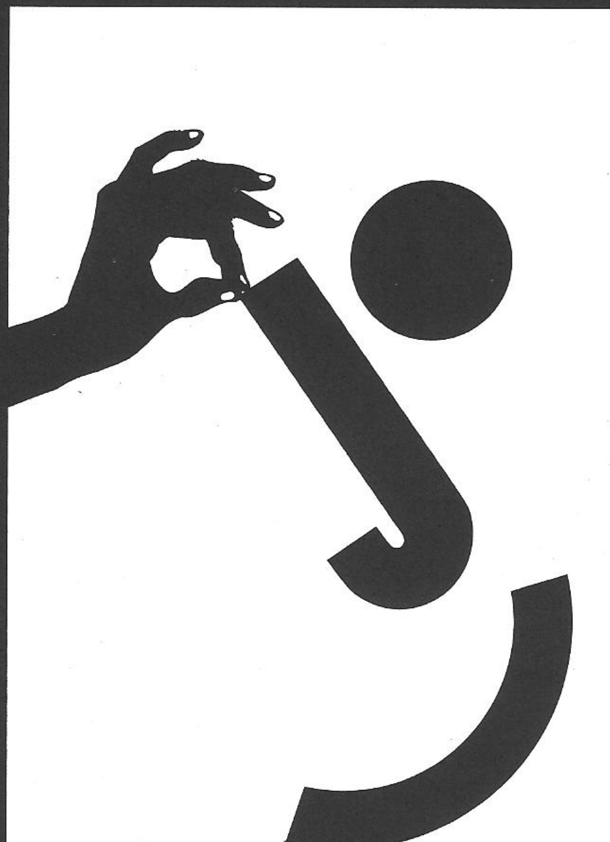
ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

48990	**ALGORTA**	GUINEA HOBBIES	Avda. Basagoiti, 64	Tel. 94.460 16 43
03003	**ALICANTE**	ATENEO	Portugal, 36	Tel. 96.592 30 40
06001	**BADAJOZ**	ALQUIMIA	Av. Juan Carlos I, 13	Tel. 924.22 44 66
08029	**BARCELONA**	CENTRAL DE JOCS	Provença, 85	Tel. 93.439 58 53
08029	**BARCELONA**	CENTRAL DE JOCS	Numancia, 112	Tel. 93.322 25 70
08600	**BERGA**	EL TINTER	Plaça Sant Ramon, 1	Tel.93.822 21 86
09004	**BURGOS**	HEDY	Gral. Sanjurjo, 38	Tel. 947.27 10 45
11010	**CÁDIZ**	HANNIBAL	Murillo, 31, bajos derecha	Tel. 956.26 40 56
30201	**CARTAGENA**	STUKA	Ronda, 7	Tel. 968.50 70 72
12001	**CASTELLÓN**	MOLD ROD	Pza. del Real, 18 B	Tel. 964.25 39 91
13001	**CIUDAD REAL**	CAOS	Paloma, 3 - 1.º, Local 6	Tel. 926.22 59 71
17002	**GIRONA**	NELSON GIRONA	Lorenzana, 44	Tel. 972.21 43 15
17005	**GIRONA**	ZEPPELIN	Santa Eugènia, 1	Tel. 972.20 82 65
08400	**GRANOLLERS**	FANTÀSTIC GRANOLLERS	Barcelona, 31	Tel. 93.879 61 80
24006	**LEÓN**	ROL PLAY	Suares Ema, 3	Tel. 987.20 01 51
28006	**MADRID**	EXCALIBUR	Princ. de Vergara, 82	Tel. 91.562 60 73
28015	**MADRID**	GENERACIÓN X	Galileo, 14	Tel. 91.447 07 46

juegos y figuras cartas coleccionables simulación rol

28001	**MADRID**	GENERACIÓN X	Gral. Pardiñas, 31	Tel. 91.435 23 12
28034	**MADRID**	GENERACIÓN X	Fernán Caballero, 57	Tel. 91.730 01 68
28004	**MADRID**	METRÓPOLIS	Luna, 24	Tel. 91.521 63 00
28009	**MADRID**	OTIUM CENTER	Fernán González, 20	Tel. 91.431 46 98
29007	**MÁLAGA**	HOBBY MANIA	Peso de la Harina, 17	Tel. 952.27 69 54
07002	**PALMA DE MALLORCA**	KENIA	Avda. Alejandro Rosselló, 9	Tel. 971.72 59 78
31007	**PAMPLONA**	CAPYCUA	San Juan Bosco, 7	Tel. 948. 26 53 70
08206	**SABADELL**	ALEPH	Abad Escarrer, 13	Tel. 93.723 17 22
08922	**SANTA COLOMA DE GRAMENET**	ROLEGAME	Sant Joaquim, 101	Tel. 93.466 11 32
41004	**SEVILLA**	DIBUJOS ANIMADOS	Cuesta Rosario, 16	Tel. 95.421 18 18
08221	**TERRASSA**	CARRERAS JOCS	R. d'Egara, 140	Tel. 93.788 15 54
46004	**VALENCIA**	LUDÓMANOS	Castellón, 13	Tel. 96.341 52 64
50005	**ZARAGOZA**	LUDO Z	Dr. Cerrada, 32-34	Tel. 976 23 69 84

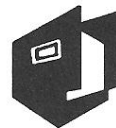
LATINOAMÉRICA
1066 **ARGENTINA BUENOS AIRES** FIGUEROA IMPORTACIONES
JOC INTERNACIONAL ARGENTINA Bolivar, 355, 1 C Tel. 54.1.331 32 22



dossier

CRUZADAS EN TIERRA SANTA





LA LUCHA POR TIERRA SANTA

Entre los siglos XI y XIII se produjeron una serie de expediciones militares europeas a Oriente Medio, que tenían como objetivo declarado asegurar el control cristiano de los territorios de Tierra Santa. Tras estos aparentemente puros móviles se escondían pequeñas cosillas como la ambición y la codicia de algunos nobles, y la lucha de la Iglesia Católica por hacerse con la supremacía dentro del cristianismo (en pugna con la Iglesia de Oriente) y ser reconocida por los reyes europeos como la primera autoridad de la época. También hay otras expediciones que se pueden considerar Cruzadas, nosotros nos ocuparemos sólo de las que pretendían la conquista de los Lugares Sagrados

POR DANIEL ALENTO

Cuando oímos hablar de Cruzadas a todos nos vienen a la cabeza Ricardo Corazón de León y Saladino, el asalto a los muros de Jerusalén y la imagen de los esforzados cruzados postrándose ante la Vera Cruz (reconozcámoslo, ésta última imagen es puramente cinematográfica), los templarios y las bellas princesas sarracenas. Pero, ¿qué es exactamente una Cruzada? Para empezar, diremos que es una empresa guerrera, que nace con un objetivo de recuperación o conquista de unos determinados territorios. Esto parece obvio, aunque haya algunos casos que puedan apartarse algo de esta norma. Esta expedición tiene además una fuerte carga religiosa (evidentemente católica), relacionada con el terreno a conquistar. Hasta aquí creo que estamos de acuerdo. El contingente que compone esta expedición, aunque disponga de un buen número de guerreros, no es necesariamente un ejército en el sentido que habitualmente se le da a esta palabra (un mando decidido, una cadena de oficiales bien estructurada, un número de tropas superior al de los acompañantes). La mayoría responden a un llamamiento a las armas por parte del Papa. Y su objetivo no es convertir al infiel, sino conquistarlo. O sea, predicar poco y de pegar mucho. Hasta aquí las características comunes de estas expediciones. Bueno, no, nos dejamos una: siempre hay intereses ocultos por parte de quienes las convocan e integran, que pueden (de hecho, suelen) desviarlas de su destino y objetivo iniciales. Pero esto ya lo veremos un poco más adelante.



¿Qué fue lo que motivó a la gente a apuntarse a las Cruzadas? La Iglesia Católica las vio como una forma de extender su dominio espiritual en Oriente y Occidente. Los nobles como una manera de colocar a aquellos de los suyos que carecían de tierras propias (ya no quedaban más tierras en Europa Occidental para repartir como feudos, y el número de nobles continuaba creciendo) o para enriquecerse aún más. Quien sabe, incluso hubo algunos que realmente creían en la causa de la Cristiandad. ¿Y el pueblo? El pueblo se apuntó a la leyenda de la Tierra Prometida, un lugar donde vivir mejor o en el que conseguir la salvación para la Vida Eterna, sin duda mucho más feliz que su vida real. Ello unido al hecho de que una expansión demográfica había reducido sus oportunidades.

Las fuerzas en juego

Envueltas en esta lucha por el control de Oriente Medio hallamos tres culturas bien diferentes, que hasta el siglo X se hallan en un precario equilibrio de fuerzas.
El Imperio Bizantino era el heredero directo de la tradición del Imperio Romano, que dominaba la parte oriental del Mediterráneo, controlando las rutas comerciales más importantes, y, sobre todo, las rutas entre Asia y Europa (a través del Mar Negro u Oriente Medio). Su capital era Constantinopla, y entre sus principales ciudades llegó a contar con Atenas, Antioquía y Alejandría.
Sin embargo, poco a poco los pueblos árabes habían ido adquiriendo unidad, ayudados por la extensión de la religión musulmana. Así que poco a poco fueron expandiéndose, ayudados por su fuerza y la progresiva decadencia del Imperio Bizantino. Establecieron su capital en Bagdad, y desde Siria, su punto de partida, se extendieron hasta China o la Península Ibérica. Ahora eran ellos los que tenían la llave que abría Asia a Europa, así como el Africa negra a través del Nilo.
Occidente se hallaba en plena formación. Tras la caída del Imperio Romano de Occidente y las migraciones bárbaras, en esta parte de Europa se intentaba consolidar un sistema feudal, y se trataban de establecer unas fronteras estables entre los diferentes reinos. La economía era eminentemente agrícola, y los productos de cierto lujo (como la seda) se compraban a Oriente.

Se rompe el equilibrio

El siglo XI es el momento crítico en que esta situación de estabilidad se quiebra. Una quiebra que viene motivada por dos etnias que deciden romper el "status quo". Los turcos selyúcidas, pueblo de origen mongol procedente de Asia Central y convertido no hace mucho al islamismo, se apoderan del Califato de Bagdad y cambian la orientación de la expansión árabe, conquistando Armenia y Asia Menor a Bizancio.

Por occidente la fuerza que irrumpe son los normandos, un pueblo escandinavo que había devastado las costas de Europa. Ahora, cristianizados e integrados dentro del sistema feudal (se establecieron principalmente en Inglaterra y Francia), decidieron lanzarse a la conquista de las posesiones árabes y bizantinas en el Mediterráneo, asentándose en Italia y Sicilia.

Así, vemos como en el siglo XI dos de los tres poderes, el Imperio Bizantino y el Califato de Bagdad, entran en franca decadencia. El tercero, por el contrario, está a punto para una mejora radical. Por una parte, una importante expansión demográfica. Por otra, la mejora de las técnicas agrarias junto con unos años de buen clima permiten un aumento de la producción, y una progresiva emancipación de los campesinos respecto a los señores feudales, redundando todo ello en el crecimiento de las ciudades. Los comerciantes ganaron en importancia, mientras que los señores feudales tenían fondos para embarcarse en guerras. La Iglesia, por su parte, estaba enfrentada a los principales poderes feudales para conseguir la supremacía política en el mundo occidental. Además, tras el Cisma entre Oriente y Occidente acaecido en 1052, inicia otra pugna para conseguir liderar el mundo cristiano.



Salta la chispa

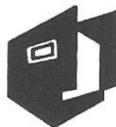
En 1081 Alejo I Comneno es nombrado emperador de Bizancio. La otrora potencia está ahora en una grave situación. Los turcos la habían desposeído de todas sus posesiones en Oriente Medio, y estaban en Nicea, a un paso de asaltar Constantinopla. Los normandos reducían cada día el territorio del Imperio en la costa balcánica, y la presión de los pueblos eslavos era cada vez más fuerte. La Hacienda imperial estaba al borde de la bancarrota, y la aristocracia se había acostumbrado a intrigar constantemente para obtener el poder. El nuevo emperador dio un giro a la política imperial, intentando salvar lo máximo. Controló las intrigas palaciegas, redujo la presión de los pueblos eslavos, y devaluó la moneda, preparándose lentamente para recuperar terreno. Aunque tuvo que ceder privilegios comerciales a Venecia y otras ciudades italianas, en la última década del siglo XI estaba listo para disputar a los turcos la posesión de Anatolia. Tenía el dinero necesario para ello, pero necesitaba hombres, mercenarios que dieran fuerza a su menguado ejército. Así, se dirigió a Occidente solicitando ayuda.

Dios lo quiere

El año 1095 se celebró el Concilio de Clermont. En la mañana del 27 de noviembre el Papa Urbano II recoge la llamada de ayuda del emperador de Bizancio, y al grito de *"Dios lo quiere"* convoca a los cristianos a tomar las armas para recuperar los Lugares Sagrados de manos del Islam. La acogida popular fue entusiasta, y el Papa dispuso que la expedición partiera el 15 de agosto de 1096, y se pusiera en Constantinopla a las órdenes de su representante Ademaro de Ponteuil, obispo de Puy. Todo el que tomara las armas debería lucir una cruz de tela roja y hacer el voto de ir a Jerusalén. A cambio, la Iglesia se comprometía a salvaguardarle sus bienes (que en caso de no retorno del interesado pasaban en muchos casos a manos de la misma Iglesia) y a perdonarle de todos sus pecados.

Sin embargo, la voz corría hace tiempo entre las clases populares. Algunos predicadores habían recorrido Europa durante el invierno de 1095 llamando a los cristianos a las armas. Uno de ellos era Pedro el Ermitaño, que había predicado por Francia. Organizó la partida de su propia expedición en marzo de 1096. Su contingente se componía de quince a veinte mil personas sin recursos ni equipamiento militar, que se dirigió a Jerusalén a través de los Balcanes. La necesidad de aprovisionarse sobre la marcha provocó conflictos a lo largo de su ruta, perdiendo muchos efectivos por el camino. Es de imaginar la cara que pondría el emperador Alejo al verlos llegar a Constantinopla. El había pedido soldados, mercenarios, y le enviaban peregrinos, mujeres y niños. Para evitarse líos los pasó a la otra orilla del Bósforo, donde fueron diezmados poco después por los turcos.

Esta fue la más destacada de las cinco expediciones que se han dado en llamar "Cruzadas de los Pobres". Los Otros grupos fueron dirigidos por Walter el Indigente, Fulk, Gottschalk (aunque bien equipada y disciplinada, iba precedida por la fama de las anteriores y fue aniquilada por los húngaros). La quinta expedición, con elementos de la nobleza, se excedió en Alema-





nia, intentó situar una ciudad fronteriza húngara, y sufrió el mismo final que la anterior.

La Primera Cruzada

En agosto de 1096 emprendieron la marcha los primeros contingentes que se integrarían dentro del ejército cruzado, y que debían confluir en Constantinopla. Los caballeros flamencos, alemanes y de la Lorena iban guiados por Godofredo de Bouillon y su hermano Balduino. Los normandos eran capitaneados por Bohemundo de Tarento, los provenzales tenían como jefe a Raimundo de Tolosa, y los franceses del norte, ingleses y escoceses eran liderados por Roberto de Normandía. No menos de cien mil guerreros se reunieron en Constantinopla, donde el emperador Alejo I intentó que los jefes cruzados le rindieran vasallaje, para ayudarle a reconquistar sus posesiones perdidas en Asia Menor y Siria. Tras arduas negociaciones, la mayoría de los jefes cruzados aceptaron conquistar en nombre del Emperador los territorios que le habían pertenecido, a cambio de ayuda militar y avituallamiento.
Enfrente tenían a un enemigo dividido. Los selyúcidas habían formado tres reinos independientes hostiles entre sí: Persia, Asia Menor y Siria. Además, estaban enfrentados con los fatimitas que gobernaban en Egipto.
En la primavera del 1097 las tropas cruzadas pasaron a Asia Menor y sitiaron la ciudad de Nicea. La ciudad capituló el 19 de junio. Cuando ocuparon la ciudad los cruzados se enteraron de que el emperador había negociado con los musulmanes la rendición de la ciudad a sus espaldas. Poco después, las fuerzas cruzadas se dividieron en dos. El grueso se dirigió hacia Antioquía, mientras Balduino, apoyado por Tancredo, conquistaba la ciudad armenia de Edesa. En marzo de 1098 se convirtió en señor del condado de edesa, fundando así el primer reino cruzado en Tierra Santa.
El otro grupo conquistó Antioquía tras un duro asedio, y después de muchos meses de discusiones, fue nombrado príncipe de la ciudad Bohemundo de Tarento. Se constituía el segundo gran reino cruzado. El contingente siguió hacia Jerusalén, ciudad que conquistó el 15 de junio de 1099. A la conquista siguió una matanza de tres días en la que no se hizo distinción entre judíos o musulmanes. Reunidos en consejo, los jefes cruzados eligieron a Godofredo de Bouillon como rey de Jerusalén, pero éste rehusó el título y adoptó el de Protector del Santo Sepulcro. Godofredo y, a su muerte, su hermano Balduino, consolidaron las posiciones conquistando la franja costera, con enclaves como Tiro, Beirut, Acre, además de separar el Islam asiático del africano. Poco después los cruzados conquistaban Trípoli, estableciendo otro condado.

La Segunda Cruzada y el fin del sueño

Hacia 1130 los turcos se rearman y se lanzan al ataque para recuperar sus posesiones. Los acaudilla Zengi, que se sirve de la idea de la Guerra Santa. Este conquista Alepo, hostiga al condado de Trípoli y al principado de Antioquía y, finalmente, conquista Edesa el 1144. El rey de Jerusalén, asustado por el empuje musulmán, pide al Papa Eugenio III que convoque una nueva Cruzada. En 1146 San Bernardo, un monje cisterciense, empieza a predicar la empresa, que será liderada por Conrado III de Alemania y Luis VII de Francia. En 1147 las tropas llegan a Tierra Santa, donde son diezmadas. Intentan sitiar Damasco, pero el ejército cristiano es destruido.
A partir de ese mismo año releva a Zengi su hijo Nûr al-Dîn. Ataca Antioquía en una acción que provoca la muerte de Raimundo. En 1154 consigue unificar Siria bajo su mando, controlando desde Edesa hasta Transjordania. El sucesor de Balduino III de Jerusalén, su hermano Amalarico, inicia una política de acercamiento a Egipto, que se sentía amenazado por Nûr al-Dîn, quien sitiaba Alejandría. Envía una expedición de ayuda a los fatimitas, pero acaba atacándoles, logrando lo que trataba de evitar: la unión entre Siria y Egipto. Poco después Saladino, sultán de Egipto, conquista Siria. El Islam ya estaba unido. En 1187 derrota a los cristianos en Hattin, y esta victoria le abre las puertas de Jerusalén.

La Tercera Cruzada

Esta es posiblemente la más famosa, ya que es la que ha inspirado mayor número de novelas y películas. No en vano contaba entre sus líderes con el rey Ricardo Corazón de León de Inglaterra, además de Federico I Barbarroja de Alemania y Felipe Augusto de Francia. El contingente alemán tomó la ruta terrestre, pero su soberano se ahogó al cruzar un río y el ejército se deshizo. Franceses e ingleses desembarcaron en Acre, ciudad a la que liberaron del asedio de los musulmanes y a la que convirtieron en la capital del reino de Jerusalén. La rivalidad entre el rey francés y el inglés hizo que Felipe volviera pronto a Europa, dejando sólo a Ricardo contra Saladino. En 1191, cansado de Tierra Santa y preocupado por las acciones de su hermano Juan sin Tierra en su reino, negoció la paz con Saladino. El reino de Jerusalén quedaba como una estrecha franja de tierra entre Jaffa y Tiro. Jerusalén quedaba en manos musulmanas, aunque peregrinos y comerciantes podrían visitarla libremente durante tres años. El fracaso de esta expedición con tantos medios provocó que en Occidente empezara a cuestionarse el sentido y utilidad de las Cruzadas.

La Cuarta ¿Cruzada?

A finales del siglo XII es elegido Papa Inocencio III, quien planeó utilizar la idea de Cruzada, ya muy puesta en duda, para conseguir la hegemonía de la Iglesia sobre el mundo feudal de Oriente y Occidente. Así, convoca a los reyes de Europa para ayudar a su vasallo, el rey de Jerusalén, y conquistar Egipto.
Se había llegado a un acuerdo con Venecia para el traslado de las tropas. Sin embargo, en la redacción del tratado no se especificaba hasta donde debía transportarse el ejército cruzado, ni si la cantidad a pagar por éstos era la misma aunque se transportaran menos tropas. Así, en el verano del 1202, a la hora de partir, los cruzados no tenían suficiente dinero para pagar ante el retraso de algunos de los contingentes que debían componer la expedición. El Duce de Venecia les propone cancelar la deuda a cambio de que le ayuden a conquistar la ciudad de Zadar, posesión del rey cristiano de Hungría. Una vez en Zadar, los cruzados reciben la peti-

ción de ayuda del joven Alejo, aspirante a la corona de Bizancio, para recuperar el trono que le habían arrebatado a su padre. A cambio de la ayuda, el aspirante a emperador acepta unas contrapartidas económicas.Así, poco después, el ejército forzó la entrada en Constantinopla y repuso al padre de Alejo en el trono. Pero como no había dinero para pagarles, y tras el estallido de una revolución popular contra ellos, los cruzados ocuparon Constantinopla el 12 de abril de 1204. El botín fue increíble (como muestra, decir que la cuádriga que hoy adorna la fachada de la iglesia de San Marcos de Venecia procede de aquel saqueo). La conquista trajo como consecuencia la creación de Romania, nuevo estado latino de Oriente, y el reparto del territorio del Imperio entre los señores cruzados. Sin embargo, este estado fue tan endeble como el de Jerusalén y el 1261 los bizantinos conseguían recuperar su territorio.

La Quinta Cruzada

Tras el fracaso de la 4 expedición, no se puede volver a hablar de Cruzada hasta 1225. Entre este año y 1204 se sucedieron las dos "Cruzadas de los Niños". Se había extendido la creencia de que sólo los inocentes conseguirían de forma milagrosa lo que los adultos habían sido incapaces de lograr, así que en 1212 numerosos niños, imbuídos del mismo fanatismo que había inculcado Pedro el Ermitaño a los pobres, se dirigieron hacia Tierra Santa. La primera expedición acabó con los supervivientes vendidos como esclavos en Egipto, en la segunda las autoridades de Brindisi no dejaron zarpar a los niños y los enviaron de vuelta a casa (pocos volvieron, ya que los que no habían muerto en el camino de ida murieron en el de vuelta). También hubo una cruzada fallida que se concretó en una desastrosa expedición a Egipto.

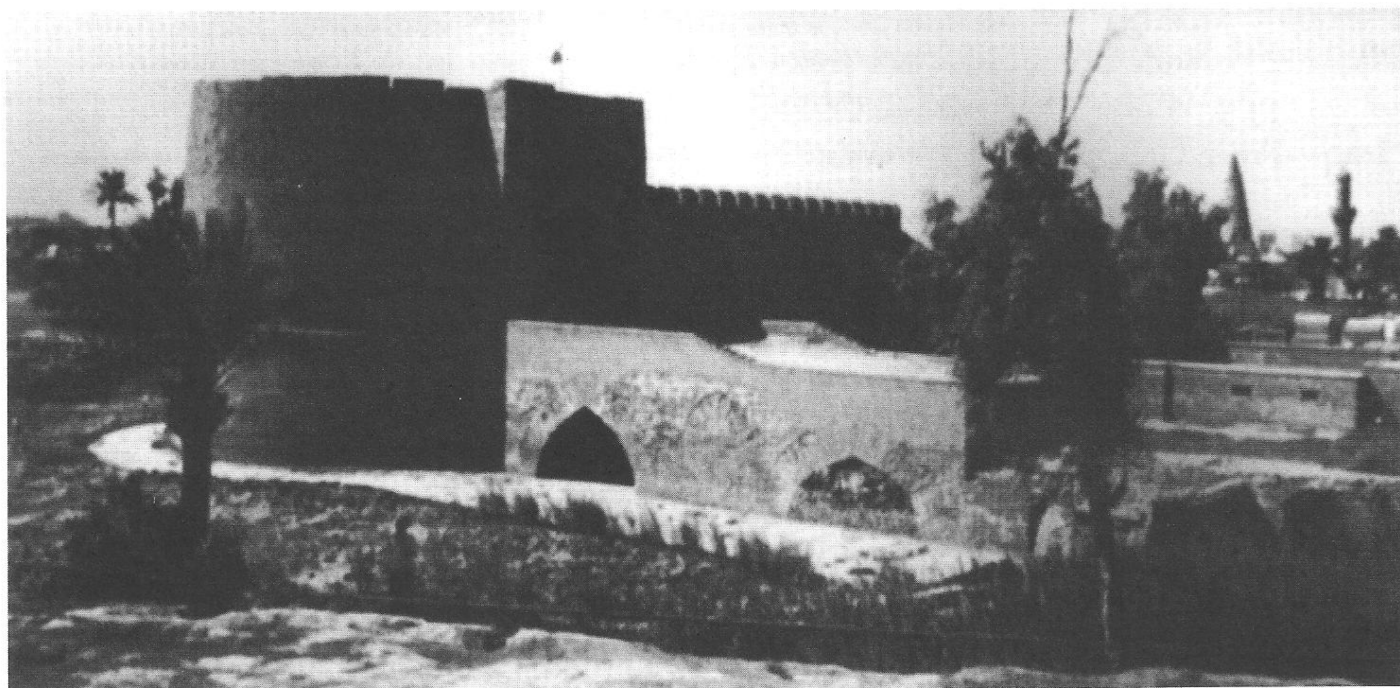
El 1223 el Papa Honorio III proclamó la Cruzada y fijó su partida para el 1225, aunque la falta de tropas retrasó su partida hasta el 1227. Iba encabezada por Federico II, rey de Sicilia y emperador de Alemania, y heredero por matrimonio del reino de Jerusalén. A la partida, las enfermedades retrasaron de nuevo a los cruzados. Se agriaron las relaciones de Federico II con el nuevo Papa, Gregorio IX, quien le excomulgó. Finalmente, el 1228 se hacía a la mar con un reducido ejército de 500 caballeros, y sin posibilidad de ayuda en Tierra Santa por la excomunión. Así que optó por la vía diplomática, negociando con el sultán de Egipto. En el tratado de Jaffa (1229), los cristianos recuperaban durante 10 años el territorio perdido tras la batalla de Hattin (Jerusalén incluido). Sin embargo, sus contemporáneos no vieron este tratado como un éxito (eso de no derramar sangre...)

San Luis, el último cruzado

El 1244 una horda de turcos arrasó Palestina y conquistó, definitivamente, Jerusalén. Poco después, el último gran ejército cristiano en ultramar era derrotado en Gaza por un ejército egipcio al mando del Emir Baibars. Los egipcios reconquistaron Judea y Samaria. Las últimas posiciones cristianas esperaban desesperadas la ayuda de los mongoles como única salvación.

En Occidente el Papa Inocencio IV proclamó de nuevo la Cruzada, pero solamente le escuchó el rey Luis IX de Francia. Este intentó el asalto a Egipto, y como la expedición fallida anterior a la 5 Cruzada, tomó Damietta e intentó llegar a El Cairo. Fue derrotado por el emir Baibars y obligado a rendirse y pagar un suculento rescate. Poco después Baibars asesinó al sultán y ocupó su lugar, iniciando la dinastía de los mamelucos. Y así acabó la Sexta Cruzada.

En 1267 el rey Luis volvió a tomar la cruz, con ayuda de su hermano, Carlos de Anjou, rey de Sicilia, Jaime I, rey de Aragón y el príncipe Eduardo de Inglaterra. Luis asaltó Túnez el 1270. Tras la conquista de la plaza, el calor y las enfermedades diezmaron al ejército, contándose entre los muertos el rey francés. Su hermano negoció con el emir de Túnez la retirada de las tropas francesas. Jaime I y Eduardo de Inglaterra, por su parte, llegaron diezmados a Tierra Santa al tiempo que los mamelucos tomaban a los caballeros hospitalarios su principal fortaleza y una de las principales de Tierra Santa: el Crak de los Caballeros. Así que decidieron volver. Y así terminó la séptima y última Cruzada. El 1289 caía Trípoli y el 1291 la última plaza que quedada en Tierra Santa, Acre.



Bab al Wasteni, única puerta medieval que se conserva en Bagdad (sí, los americanos no afinaron demasiado la puntería).

LAS INVASIONES DE LOS FRANY

¡Mirad a los frany! Ved con qué encarnizamiento se baten por su religión, mientras que nosotros, los musulmanes, no mostramos ningún ardor por hacer la guerra santa...
(Yusuf ibn Ayyub, el Salah al-Din)

POR RICARD IBÁÑEZ



Los bárbaros

Fue en el año 477 de la héjira (1099 según el calendario de los infieles) cuando Alláh, el único, el justiciero, el vengador, descargó su ira contra los árabes del Cercano Oriente, expulsándolos de la ciudad santa de Iliya. Y para ello se valió de los frany, esos bárbaros infieles de Occidente, que al igual que los rum de Bizancio adoran a Ismail (al que ellos llaman Jesús el Cristo), el último profeta antes de la venida de Mahoma. Sin embargo, aunque con frecuencia luchan como mercenarios en sus ejércitos, parece ser que estos bárbaros frany no aceptan la soberanía del Basileus de Constantinopla, sultán supremo de los rum.

Fue el sultán Kiliy Arslan de Nicea el primero en presentar batalla a los frany. El primero en derrotarlos, el primero en subestimarlos... y el primero en sufrir amarga derrota en sus manos. Los espías de Kiliy en Constantinopla le informaron que miles de frany habían llegado siguiendo a un falso profeta, y que pretendían exterminar a todos los musulmanes. Se trataba de una tropa andrajosa, formada por decenas de miles de hombres, mujeres, niños y ancianos, que avanzaba sembrando la destrucción a su paso. Demasiados saqueadores, pocos soldados, escasos caballeros y ninguna organización. Los frany fueron exterminados sin dificultad por las disciplinadas tropas del sultán en la mañana del 26 de octubre de 1096, 474 años de la héjira. Pero esta fácil victoria, última señal del buen Alláh, no será escuchada. Kiliy Arslan cree que los frany no son un enemigo a tener en cuenta, y cuando en la primavera del año siguiente se le informe otra vez de una nueva invasión frany, no se molestará en lanzar contra ella el grueso de sus ejércitos, en campaña en el interior de Asia Menor. Pagará cara su soberbia: En Junio los frany, auxiliados por los rum del basileus, tomarán su capital, Nicea.

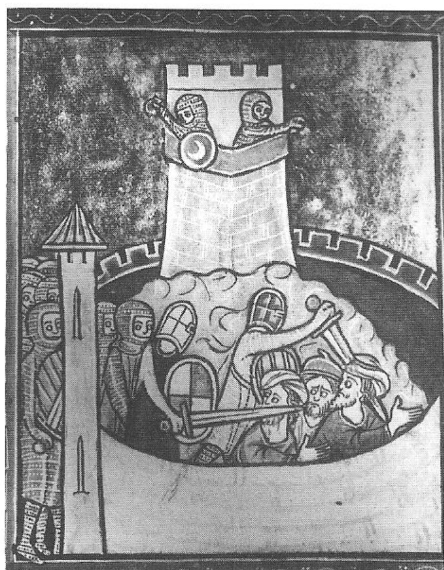
Pues esta vez la expedición de los frany no está formada por varios miles de desharrapados, sino por caballeros y soldados cubiertos de armaduras de metal y armados con afiladas espadas. A Nicea seguirán Edesa, Antioquía, Maarat... y finalmente, Iliya, a la que los doctores de la ley dan el sobrenombre de al-Quds, Beit-el-Maqdes o al-Beit al-Muqaddas, *el lugar de la santidad*. Es la tercera ciudad santa del Islam, después de Medina y la Meca, pues allí fue donde Alláh condujo milagrosamente a Mahoma, para que se reuniera con Moisés y con Ismail. Los frany la llaman por su nombre judío: Jerusalén. Celebrarán su victoria con una matanza indescriptible, en la que asesinarán a millares de musulmanes indefensos y a casi todos los judíos, a los que quemarán vivos en su sinagoga. Tras ello, saquearán salvajemente la ciudad que dicen venerar. Como ya se ha dicho, tan triste hecho sucedió en el año 477 de la héjira, siete días antes de que acabara el mes de Shabán.

Por suerte, no todas las noticias eran malas: tras la caída de la Ciudad Santa, la mayoría de los frany volvieron a sus tierras. Solamente unos pocos cientos de caballeros se quedaron junto a su principal adalid, al-Bardawil, llamado entre los frany Balduino, que se hará coronar rey de Jerusalén. Como es lógico, las conquistas se interrumpirán. Por un tiempo.

En 1101 los espías musulmanes en Constantinopla informan que se está concentrando nuevamente un numeroso contingente de frany, dispuestos a cruzar el Bósforo. Es la hora de la venganza para el sultán Kiliy Arslan, que manda envenenar todos los pozos a lo largo del camino que siguió la anterior invasión. Luego, prepara sus tropas y fríamente espera...

No son una, sino tres las expediciones que, en escasas semanas, son víctimas de la encerrona musulmana. Caballeros, soldados y la abigarrada muchedumbre que les acompaña caerán, enloquecidos por el calor y la sed, bajo las armas de los musulmanes, sin apenas poder ofrecer resistencia. Nunca, bendito sea Alláh, se recuperarán los frany de esta triple matanza. Los recién llegados, combatientes o no, les hubieran permitido colonizar los territorios conquistados antes que los musulmanes se repusieran. A partir de ahora su número será siempre escaso, y habrán de proteger sus fronteras construyendo una serie de fortalezas en las que un puñado de defensores puedan mantener en jaque a ejércitos enteros.

Así pueden concentrar sus escasos efectivos y proseguir sus conquistas: Haifa, Jaffa y, en 1104, el importante puerto de Acre, el único en la zona en el que, gracias a su rada natural, los barcos pueden atracar tanto en invierno como en verano. Bautizado como San Juan de Acre, se convertirá en la joya más preciada de los dominios Frany. Tras ella empezarán a caer las grandes ciudades de la zona: En 1109 Trípoli, tras dos mil días de asedio, en 1110 Beirut y Saida, en 1124 Tiro. La ciudad-fortaleza de Ascalón es la única en toda la costa que aún no ha caído en



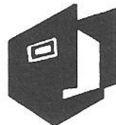
Los cruzados masacran a los musulmanes en Antioquía.

poder de los frany... Parecía que los bárbaros ocuparían toda Siria. Y fue entonces cuando Alláh, en su infinita bondad, se apiadó de los musulmanes.

La hora de la venganza

En el 1128 es nombrado gobernador de Alepo y Mosul un atabeg turco llamado Imad al-Din Zangi (o Zengi). Es un jefe militar de negrísima barba enmarañada, que rompe los preceptos de Mahoma para emborracharse con frecuencia, y que es capaz de desplegar una implacable y feroz crueldad contra sus enemigos... sean los que sean (de hecho, ha conseguido el cargo ahogando en un baño de sangre una revuelta popular en Bagdad). Pero hay algo en él que lo diferencia de otros generales turcos. No llega al frente de unas tropas ávidas de saqueo y botín, que serán en el mejor de los casos licenciadas tras un par de batallas: Zangi, el que será llamado *el regalo de la providencia divina contra los infieles*, es un guerrero que vive solamente para la batalla. En lugar de establecer su residencia en alguno de los numerosos palacios de la zona y rodearse de lujos, recorrerá la región incansablemente, a la cabeza de sus disciplinadas tropas, luchando con unos, pactando con otros, intrigando contra todos. Su séquito no está formado por cortesanos y aduladores, sino por consejeros políticos e informadores. Su ejército no es un conjunto desorganizado de emires con sus seguidores, sino una tropa estructurada en base a una férrea disciplina que castiga despiadadamente la menor desobediencia. Toma varias fortalezas frany, los vence en cuantas batallas campales le presentan (en una de ellas, la de Baarin, captura a Foulques de Anjou, tercer rey de Jerusalén). Sus acciones empiezan a dar miedo a los infieles, y provocan una alianza entre los frany de Occidente y los rum de Bizancio: Pero Zangi derrotará a los dos ejércitos aliados en la batalla de Shayzar, (1138). La más importante de sus hazañas, sin embargo, es la toma de Edesa el sábado 23 de Diciembre de 1144. Pues Edesa es la capital del más antiguo de los cuatro estados frany, y su conquista significa el primer peldaño de la escalinata que conducirá a los musulmanes a la victoria frente a los infieles. Sirios y Armenios son respetados, los Cristianos, sin embargo, son sin excepción ejecutados o convertidos en esclavos. Zangi empieza a preparar una nueva campaña militar, esta vez contra Jerusalén. Sin embargo, es asesinado en Junio de 1146 por un esclavo de origen frany. Su nombre era Yaran-kash. Que Alláh lo maldiga.

Zangi dejó dos hijos, Sayf al-Din y Nur al-Din Mahamud. El primero heredó Mosul, el segundo Aleppo. Entre ambos hay buena armonía, y se ayudarán más de una vez. Pues Nur al-Din es un hombre santo, un asceta, casi un monje. Tiene todas las virtudes de su padre y ninguno





Guerreros fatimitas enfrentándose a invasores europeos, en una imagen del siglo XII.

de sus defectos, y llevará la Yihad (guerra santa) contra los frany hasta sus últimas consecuencias. Ante la noticia de que llega una nueva invasión frany, prepara al mundo árabe para una nueva batalla. Tiene buenos aliados. El hijo de Kiliy Arslan, Masud, les tiende una serie de emboscadas a su paso por su reino. Sin embargo, la invasión frany es especialmente grande (algunos hablan de hasta un millón de combatientes) y no puede detenerlos. El sábado 24 de julio de 1148 el ejército frany llegaba a las puertas de Damasco, tan seguro de conquistar la ciudad que sus dirigentes ya se habían repartido el supuesto botín. Pero, ante la llamada de la Yihad, turcos, kurdos y árabes olvidan sus diferencias y acuden a defender a sus hermanos en el Islam. El martes 27 por la mañana los frany han de levantar el campo y huir hacia Jerusalén.

Nur al-Din muere en 1174, tras haber unificado bajo su mandato a toda la Siria musulmana. Alláh ilumina entonces a uno de sus lugartenientes, Yusuf Salah al-Din, Sultán de Egipto. Ese mismo año se apodera de Damasco, y en 1183 logra entrar en Alepo. Siria y Egipto están unidas bajo un mismo gobierno, y eso será fatal para los frany. El año 583 de la héjira (1187 según los frany) es el año de la victoria del Islam. Salah al-Din aplasta a un ejército de doce mil hombres, la flor y nata de los frany, en la batalla de Hattina, ante el lago Tiberiades. Sin dejar que los infieles se recuperen de la derrota, conquista sin apenas esfuerzo San Juan de Acre, Jaffa, Saida, Beirut, Gaza... y finalmente Jerusalén, el 27 de rayab del año 583 de la héjira, 2 de octubre de 1187. Solamente Tiro, Trípoli y Antioquía quedan bajo el poder de los frany.

Esto provocará la tercera invasión frany, y esta vez vendrán en mayor número si cabe que las veces anteriores. Pues como ya se ha dicho Jerusalén era su ciudad santa, y la tenían en gran estima.

La invasión llegó por dos caminos: Por la ruta terrestre (Constantinopla, Bósforo y Siria) llegan más de doscientos mil Alman (alemanes), los más feroces de los frany, mandados por su Sultán en persona (Federico Barbarroja). Pero una vez más Alláh se apiadará de los musulmanes, ahogando al jefe de los infieles en un riachuelo donde el agua apenas le llega por la cadera. Su ejército, sin dirigente, se dispersa.

Por el mar llegan numerosos barcos, que se unen a los frany de Tiro para atacar Acre. Entre ellos está el valeroso Malek al-Inkitar, conocido por los suyos como Ricardo, Corazón de León. Tras un duro cerco de dos años, el 11 de Julio de 1191 Acre vuelve a manos cristianas. Pero, por mucho que se esfuerzan, los frany no logran avanzar hasta Jerusalén. A principios de Septiembre de 1192 se ven obligados a firmar una tregua con los musulmanes. El territorio de los frany se limita ahora a la franja costera que va de Jaffa a Tiro. Es la última victoria de Salah al-Din, que muere en Damasco al año siguiente.

Un diálogo inútil

Durante unos años, la situación se mantiene en un tenso equilibrio. Los frany organizan una nueva invasión en 1204, pero prefieren saquear Constantinopla, la capital de los rum, antes que entrar en territorio musulmán. No será hasta 1228 que llegue por mar Federico de Hohenstaufen, señor de los Alman y los Frany. Llega con un reducido ejército, unos 3.000 hombres, de los que apenas 500 son caballeros. A diferencia de otros frany, es respetuoso con los musulmanes, y además es amigo personal del sultán Al-Kamel. Por una ocasión, la diplomacia sustituye a las armas, y ambos bandos llegan a una solución de compromiso: Los frany consiguen Jerusalén, Belén, Nazaret, Saida y la fortaleza de Tibnin. Sin embargo, los frany quedaron muy descontentos con el canje, pues consideraron indigno que su sultán negociase con los musulmanes sin pelear. De hecho, su hombre santo en su ciudad sagrada lo excomulgó. Respecto a los musulmanes, no supieron apreciar que se les aliviasen las cargas de una guerra penosa y difícil, y manifestaron que era un escándalo haber entregado sin lucha la tercera ciudad sagrada del Islam. ¡Así de injustos son los hombres ante los favores de Alláh!

Los frany permanecen en Jerusalén hasta 1244, cuando son expulsados por hordas de turcos-jawarizmanos, que han llegado a Siria huyendo de los mongoles e intentan crear un nuevo estado. Al poco las hordas son exterminadas por los de Damasco... que evidentemente se niegan a devolver la ciudad a los frany. Nuevamente se prepara una invasión contra los musulmanes, que en 1249 desembarca en Egipto tomando Damietta y Mansurah. En el saqueo de esta ciudad son sorprendidos por un ejército de mamelucos turcos, que extermina a muchos de ellos sin dificultad. Los frany aún resistirán en el camino a Damietta unos meses más, hasta que en Mayo de 1250 son derrotados definitivamente, siendo hecho prisionero su jefe, Luis de Francia. Liberado tras pagar un fuerte rescate, volverá nuevamente a tierras musulmanas para morir en Túnez en 1270.

Todo lo que pasa en la tierra sucede por voluntad de Alláh, el piadoso, el benevolente, y es inútil luchar contra su dictado. Y así sucedió lo que estaba escrito: las últimas plazas frany cayeron como cae la mies madura bajo la experta hoz del segador. En 1268 es tomada Antioquía, en 1289 Trípoli. Finalmente, el viernes 17 de junio de 1291, decimoséptimo día del segundo mes de yumada del año 690 de la héjira, cayó Acre. Todos los frany fueron expulsados de la tierra musulmana, y el sultán Jalil ordenó destruir a lo largo de la costa cualquier fortaleza que pudiese servirles para hacerse fuertes si decidían volver a Oriente ¡Quiera Alláh que nunca vuelvan a pisar nuestro suelo!

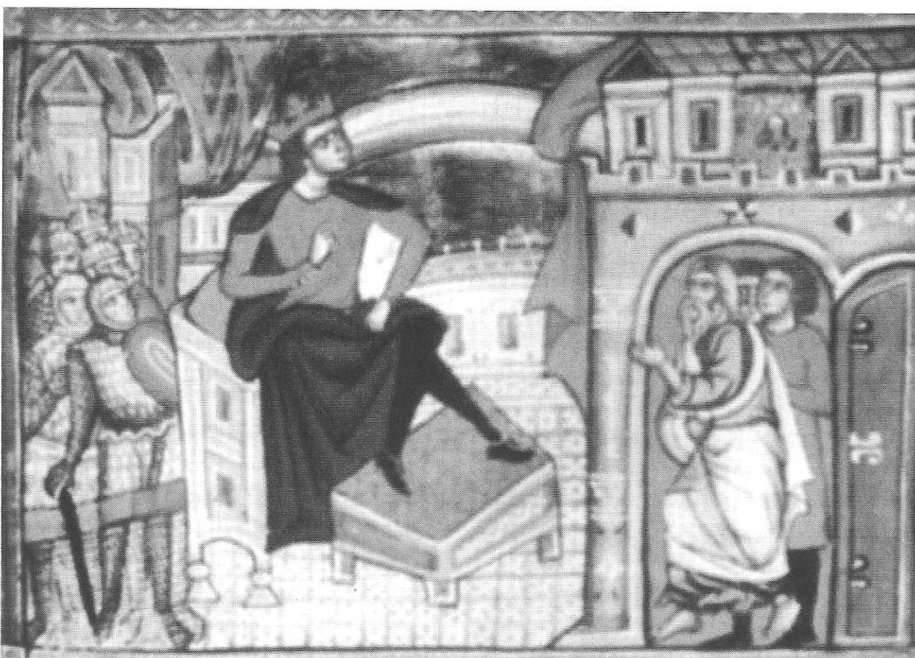
TIERRA SANTA

Cuando en 1098 el papa Urbano III promulgó la primera cruzada con la frase "Dios lo quiere", se originó un fenómeno inusual en la historia. Unos territorios sumamente alejados del origen de sus conquistadores se establecieron como estados enfrentados a todos sus vecinos. Y esta situación se mantuvo en un precario equilibrio durante casi 200 años

POR ENRIC GRAU

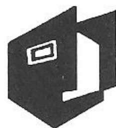
La organización de los Estados Cruzados

La victoria casi milagrosa de la Primera Cruzada dejó a los Cruzados con la impresión de que estaban rodeados por reinos débiles, desorganizados y que todo el Oriente Medio era una frontera abierta. Pero esta creencia no perduró durante mucho tiempo ya que los enfrentamientos posteriores con los reinos musulmanes no dieron los frutos deseados. Así, la necesidad de conquistar más tierras para poder crear nuevos feudos, que era algo vital para la sociedad feudal, no fue satisfecha debido principalmente a la tremenda falta de hombres. La única gran extensión conquistada, el condado de Edesa, se perdió pronto y las grandes ciudades del interior como Damasco, Aleppo o Hama nunca cayeron en sus manos. Los estados cruzados se redujeron a una franja costera concentrada alrededor de los antiguos puertos de Palestina, pero sin suficiente tierra para mantener un ejército feudal. La única ventaja real en esa situación era el fomento del comercio marítimo y el crecimiento urbano. Pero esto no cabía en las mentes de los nobles feudales y fue explotado por los mercaderes italianos para su propio beneficio. Hasta el final de su existencia, los estados cruzados oscilaron entre la creciente necesidad de la coexistencia pacífica con sus vecinos musulmanes y la persistente urgencia de conquista.



El reino de Jerusalén

El reino de Jerusalén era el más importante de los estados cruzados. Hacia 1180 contaba con 500.000 habitantes de los cuales no más de 120.000 eran occidentales. El resto estaba compuesto por cristianos nativos orientales, musulmanes, judíos y samaritanos.
La frontera oriental del reino estaba compuesta por diferentes sectores. En el norte, que era la franja más estrecha, había varios castillos protegiendo el reino de los avances desde Siria. Un poco más abajo se hallaba el señorío de Galilea, alrededor del lago Tiberíades. En la parte sur se extendía el Señorío de Oultrejordain, entre el río Jordán y el Mar Muerto al oeste y el estratégico camino desde Amán a Akaba. Desde Oultrejordain los latinos impusieron tasas al tráfico musulmán entre Siria y Egipto. Incluso para las caravanas de peregrinos y de musulmanes que viajaban hacia el sur, camino de La Meca y Medina.
La organización de la corte en Jerusalén estaba basada en la de Francia. Los cargos más importantes eran: Senescal, Condestable, Mariscal y Chambelán. El primero estaba relacionado con las ceremonias de la corte y la justicia. Además inspeccionaba los castillos en el nombre del Rey, organizaba sus suministros y cambiaba sus guarniciones. El Condestable comandaba el ejército bajo las órdenes del Rey y presidía el Alto Consejo en ausencia de éste. El Mariscal asistía al Condestable, organizaba el ejército, pagaba a los mercenarios y llevaba a cabo revisiones regulares del equipo y la disciplina. También era el responsable de los caballos y los animales de carga. En esto era ayudado a su vez por el Gran Turcopole, que comandaba a la caballería de los turcopoles reales. El Chambelán se encargaba del bienestar personal del Rey. Otro cargo importante de tipo no militar era el Canciller.
El poder del Rey y la aristocracia menor fue empequeñeciéndose frente al de los principales barones que disponían de un control cada vez mayor. Mientras tanto, las órdenes militares (Templarios y Hospitalarios) aumentaban su poder al serles concedidos más castillos que solamente ellos parecían capaces de dotar con guarniciones efectivas.
El sistema de feudos que sostenía a esta élite militar era particularmente complicada. Por una parte el número de feudos era inadecuado, pero además muchos hombres servían a varios seño-



res. Algunos feudos estaban gobernados por mujeres, con el problema de que ellas no podían comandar un ejército como lo hacían los hombres. Otros eran de la Iglesia y, por tanto, independientes del Rey. La mayor parte de los señores feudales vivían fuera de sus propiedades, cerca de alguna ciudad. Esto ensanchó las distancias entre los habitantes árabes y sus nuevos señores. Consecuentemente habían muy pocas granjas fortificadas en territorio cruzado. Las pocas existentes eran más una torre o casa fortificada donde el agente del noble local podía almacenar el producto de sus muchos raids. Todo este sistema cayó cuando en 1187 la mayor parte del territorio fue conquistado por Saladino. Los siervos francos, poco numerosos, desaparecieron tras las murallas de las ciudades, con lo que el campo quedó totalmente en manos de los indígenas. Una solución a la falta de tierras fue la imposición de peajes en puentes, puertos, pozos y molinos que recaía sobre los peregrinos que acudían a los santos lugares.

Los otros estados

El Condado de Edesa se extendía en la parte norte, al sur de Armenia. Se trataba de una gran extensión de territorio que bordeaba al reino de Siria pero que cayó pronto ante el avance musulmán. En la franja costera quedó el Principado de Antioquía, alrededor de esta antigua ciudad. Pero éste cayó bajo la influencia bizantina y se mantuvo independiente de las iniciativas del Rey de Jerusalén. Al sur del Principado se hallaba el pequeño Condado de Trípoli que hacía frontera al este con el territorio de los assassim (chiítas ismaelitas) y al sur con el reino de Jerusalén. Éste también se resistía a la influencia de su reino hermano.
Su organización era similar a la del reino de Jerusalén y teóricamente le debían alianza. Pero esto no fue siempre así. En 1186, por ejemplo, Saladino hizo ofertas al Conde Raimundo III de Trípoli con la esperanza de animar su deserción.

La sociedad

Probablemente la masacre tras la toma de Jerusalén en 1099 fue un mal comienzo para la relación entre los dos pueblos y, a pesar de las uniones con mujeres locales y la creación de una casta intermedia, los *poulain*, las relaciones entre los dirigentes de origen latino y los nativos musulmanes nunca fueron buenas.
Entre la clase dirigente extranjera y la subyugada local habían diferencias de idioma, religión, costumbres, etc. Pero, por si este problema fuera poco, para diferenciar a los nativos de los latinos occidentales se impusieron leyes prohibiendo a aquellos vestir según las costumbres europeas. Además, los guerreros consideraban deshonroso llevar el tipo de cota musulmana prefiriendo adoptar el estilo armenio o bizantino antes que el de sus enemigos.
La adopción por los occidentales de algunos hábitos orientales de vestimenta y limpieza era sólo superficial y la brecha cultural entre latinos y locales siguió siendo insalvable hasta el final. Además, las relaciones con los estados vecinos se basaban en la guerra y era casi imposible una paz duradera ya que ambos bandos se aferraban a sus ideologías, que no les permitían aceptar la existencia del otro.

El ejército

Aún en la guerra, el Rey no era más que el primero entre sus iguales. Su liderazgo dependía de su personalidad y fuerza de carácter. El Rey había de pagar el caballo y equipo de sus caballeros cuando la campaña los llevaba más allá de las fronteras. De esta manera estaba obligado a reemplazar a los animales muertos. Además, estaba obligado a proteger el feudo de sus caballeros contra los raids del enemigo o de una invasión. Por otra parte, las obligaciones militares de sus vasallos feudales eran mucho más amplias que las correspondientes de sus compañeros europeos. Un hombre podía ser convocado por un período ilimitado, aunque los caballeros estaban teóricamente excusados de combatir a pie en la defensa de un castillo o torre. Los miembros de la élite militar podían verse envueltos en una batalla a la temprana edad de 15 años y, aunque la mayor parte de las fuentes sostienen que un hombre no podía ser llamado a partir de los 40 años, se sabe de casos en los que un guerrero sirvió hasta los 60. De todas formas, la guerra era una ocupación de gente joven con un gran énfasis en el ardor y el entusiasmo. Las fuerzas musulmanas, en cambio, requerían de un guerrero su experiencia y prudencia por lo que la edad media usual oscilaba alrededor de los 40 años.
No todos los caballeros eran de origen europeo. La mayoría de los que se habían asentado después de la primera cruzada se casaron con mujeres del lugar y formaron una nueva clase llamada *"poulains"*. Éstos fueron rápidamente integrados como una parte vital de la élite militar. Aunque de fe católica, los *poulains* acostumbraban a tener aspectos o formas de la cultura oriental siendo despreciados por los occidentales de "pura raza". Otros guerreros procedían directamente de Oriente Medio, como los armenios o los turcopoles (provenientes en parte de guerreros capturados y convertidos al cristianismo). Los turcopoles fueron pronto acaparados por las órdenes militares. Otras tropas locales fueron los cristianos maronitas del Líbano (como caballería ligera y arqueros) y los musulmanes *Shi'a*. Éstos últimos provenían de la costa Siria pero eran bastante impredecibles para ambos bandos. De hecho reservaban su fidelidad a los chiitas ismaelitas de las mismas regiones montañosas (más conocidos como *assassins*).
Los mercenarios fueron comunes en todos los estados, tropas que a menudo incluían a caballeros sin feudo, y que cobraban mientras sus servicios fueran requeridos. Fueron tan comunes que hasta los hombres ricos y poderosos acostumbraban a tener su pequeño ejército mercenario, sobre todo en los últimos y anárquicos años.
Otra fuente de tropas fueron las milicias, surgidas después del desastre de Hattin en 1187. Inicialmente eran simplemente fuerzas urbanas organizadas alrededor de una cofradía o comunidad. No fueron muy importantes hasta el final del siglo XIII. Estas milicias eran leales a líderes locales más que al Rey.
También se mantuvo una pequeña flota. Sobre todo después de que un escuadrón egipcio forzara una entrada en el puerto de Tolosa en 1180. Así, el rey de Jerusalén mantenía algunas galeras en Tiro. Esta flota fue decisiva para el mantenimiento de Tiro tras el asedio a que fue sometido después de la derrota de Hattin en 1187. Gracias a ello fue posible la recuperación del reino con la ayuda de cruzadas posteriores. Por otra parte, el poder musulmán en el Mediterráneo declinó desde el siglo XII. Las repúblicas mercantiles italianas (Pisa, Génova y Venecia) controlaban las rutas marítimas.

Los castillos

Cuando los cruzados llegaron a Oriente Medio en el siglo XI, encontraron la mayor parte de las ciudades y pueblos fuertemente fortificados. En Siria estas fortificaciones eran particularmente elaboradas ya que la región estaba dotada de castillos que databan de los días en que formaban parte de la frontera del Imperio Bizantino. Los cruzados también consiguieron las formidables defensas de las ciudades de la costa sirio-palestina. Los recién llegados repararon rápidamente todo lo que encontraron. Sólo tierra adentro, en Siria central, Líbano, Palesti-

na y el este de Jordania tuvieron que empezar a fortificar de la nada. La parte central, el Señorío de Oultrejordain, nunca fue fortificada adecuadamente ya que el control sobre ella no fue del todo efectivo. En el extremo sur del Jordán se levantaban las inmensas fortalezas de Kerak, Shawbak y, en menor escala, la de Petra.

La estrategia clásica de construir fortalezas que estuvieran rodeadas de tierras fértiles a las cuales protegían no se cumplió en Tierra Santa. Las inmensas fortificaciones cumplían una función defensiva para bloquear las rutas de invasión. Por esta razón se construyeron de forma que se mantuviera un contacto visual entre unas y otras o que se pudieran enviar señales luminosas de unas a otras. Pero también servían como refugio en caso de levantamiento popular o como base de operaciones tanto en defensa como en ataque. Además se utilizaron como centros administrativos y de refugio de los pocos campesinos occidentales.

Los primeros castillos cruzados fueron relativamente pequeños y sencillos. La masiva fortificación de Sahyun, en Siria, fue la única construcción en gran escala en el siglo XII. Además, fue construido alrededor de una fortificación bizantina precedente. Una innovación en la arquitectura de Oriente Medio aportada en estos castillos fue la introducción de torreones de piedra como parte de un estructura mayor. Estas torres se colocaban en las partes más vulnerables de las defensas. Esto pudo contribuir al desarrollo posterior del castillo concéntrico (muralla externa que rodea a otra interna).

Aunque la influencia bizantina es evidente no es tan grande como podríamos pensar. Esto es debido a que la estrategia bizantina consistía en castillos relativamente pequeños con grandes guarniciones, cosa que no era posible en la situación en que se encontraban los cruzados con una terrible falta de hombres. Por otra parte se adoptó la técnica de grandes pozos de piedra que aislaban el castillo encima de una elevación del terreno. También adoptaron la táctica bizantina de preparar pasillos por los que tuvieran que pasar los asediadores donde fueran bombardeados y disparados desde lo alto. Otras influencias fueron la armenia, que aprovechaba las ventajas del terreno en zonas montañosas y la musulmana, en las típicas puertas de entrada con puente levadizo. No hay ni que decir que el estilo en cuanto adornos y decoración era puramente francés, aunque en algunos castillos de la Orden Teutónica se pueden reconocer influencias germanas.

La vida en estos castillos no era, evidentemente, totalmente militar. Incluso las estoicas fortalezas de las órdenes militares estaban decoradas con murales. Otras incluso tenían mosaicos. La vida cotidiana de sus habitantes incluía la caza, la música e incluso los baños y saunas en una clara imitación de sus vecinos árabes, mucho más sofisticados. Los castillos también servían como centros de actividad industrial mediante molinos para grano, olivas o caña de azúcar.

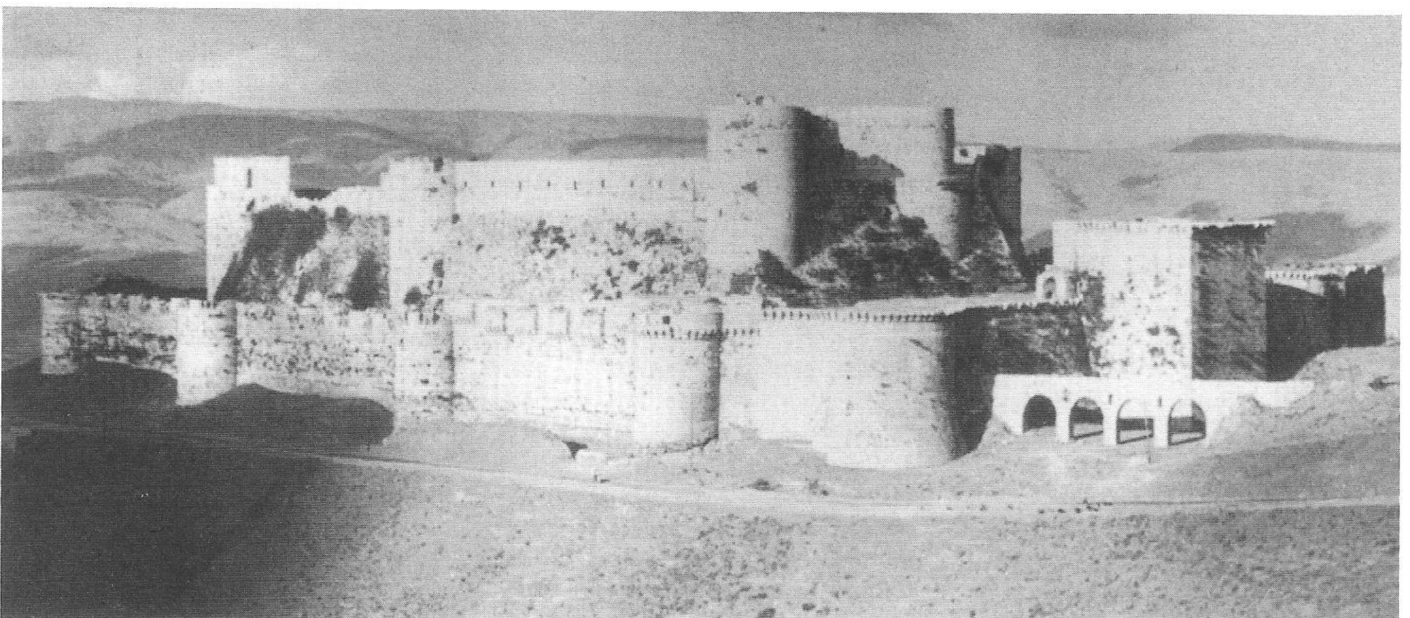
Algunos castillos importantes

El Krak de los caballeros: Situado en una región montañosa de Siria. Fue dado a los caballeros Hospitalarios en 1142, quienes lo poseyeron hasta que fue tomado por los mamelucos en 1271. Las construcciones en la muralla interior incluyen una sala de banquetes, una capilla, y las mazmorras consistentes en tres torres.

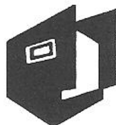
La fuerza de la muralla interior pudo verse durante el asedio mameluco de 1271. Después de un mes de operaciones para abrir una brecha en la muralla exterior, los mamelucos no pudieron avanzar más frente a la defensa de los caballeros. El castillo sólo se rindió después de que una carta falsificada, que contaba la caída de Trípoli, desanimara a los defensores.

Marlat: Originariamente una fortaleza árabe, fue tomada por los cruzados en 1117. Estaba situado de forma estratégica en un área que dominaba el Mediterráneo entre los estados cruzados de Trípoli y Antioquía. Fue mantenido por la familia de los Mansover hasta 1186, en el que fue vendido a los caballeros Hospitalarios que hicieron grandes reformas para reconstruirlo. La gran muralla circular ante la entrada fue la clave de su defensa. Cuando ésta fue excavada por los mamelucos en 1285, el castillo se rindió.

Belvoir: Dominando el valle del Jordán desde su situación elevada en el sur de Galilea, esta fortaleza fue un temprano ejemplo de castillo concéntrico. Consistía de un *castrum* interior de forma cuadrada con torres en los vértices, dentro de otro *castrum* rectangular y una gran torre adicional en uno de sus extremos protegiendo el puente de acceso.



El Krak de los caballeros.



LOS ASESINOS

Pocas sectas han existido a lo largo de la historia que hayan provocado más terror y rechazo que la de los Asesinos. Imbuida de un profundo sentimiento religioso y una intransigente manera de ver la religión, este grupo mantuvo en jaque durante mucho tiempo a los poderosos en Tierra Santa, aunque, al final, acabó siendo muchas veces un mero instrumento en manos de algunos de ellos

POR JOAQUÍN RUIZ



Hasan Sabbah, el primer "Viejo de la Montaña"

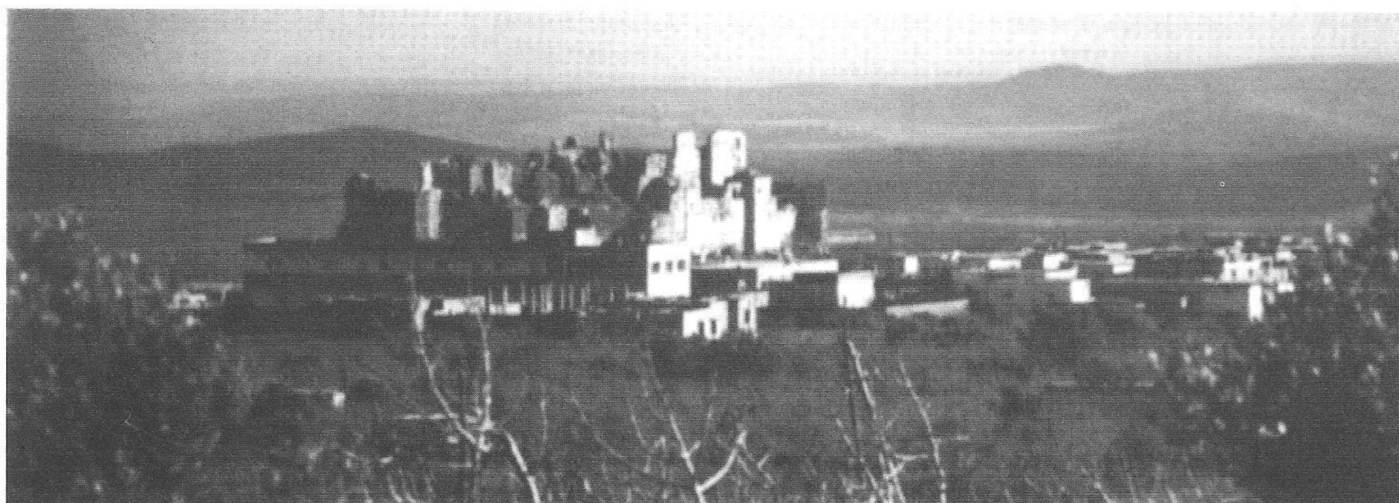
La secta fue fundada en el año 1090 por Hasan as-Sabbah, un hombre de vasta cultura y poeta, de espíritu curioso e interesado por los avances científicos de su época. Hasan había nacido hacia 1048 en la ciudad de Rey en Irán cuando la doctrina chiíta era dominante en el Asia musulmana. Por aquel entonces Siria pertenecía a los fatimitas de Egipto y la dinastía de los Boneyhidas controlaba Persia. Durante la juventud de Hasan las cosas cambiaron, y los selyúcidas, defensores de la ortodoxia sumnita, se apoderaron de toda la región. El chiísmo pasó de ser dominante a ser una doctrina apenas tolerada y a menudo perseguida. Hasan había abrazado la doctrina ismaelita, y se hizo adepto de la batanya, su ciencia esotérica. Totalmente en desacuerdo con los acontecimientos y después de estar un tiempo al servicio de un antiguo amigo suyo, el visir Nizam al-Mulk, en Ispahán, decide en 1071 afincarse en Egipto, último bastión del chiísmo. Lo que encuentra es a un califa fatimita, al-Mustacir, poco dispuesto a responder al poder de los selyúcidas y totalmente controlado por estos a través de su visir Badr al-Yamali, y después por el hijo de este al-Afdal. Pero también a muchos integristas que comparten su odio, y que desean, como él, reformar el califato chiíta. Hasan logra formar un auténtico movimiento comandado por Nazir, el hijo mayor del califa, que espera, con la ayuda de Hasan, acabar con el imperio selyúcida. Se ultima un minucioso plan en el que Hasan es el elemento principal, ya que deberá afincarse en el corazón del imperio persa y preparar el terreno para cuando Nazir ocupe el trono y se lance a su conquista. Hasan tiene un éxito inusitado, mucho más de lo que Nazir hubiera imaginado y con unos métodos que ni tan sólo sospecha.

Alamut, el nido del águila

En 1090, Hasan toma por sorpresa la fortaleza de Alamut (en árabe "nido de águila") situada en la sierra de Elburz, cerca del mar Caspio, en una zona prácticamente inexpugnable. Este será a partir de ahora su cuartel general. Las características de la fortaleza eran realmente impresionantes. La puerta de entrada era una losa que se camuflaba perfectamente con el resto de la muralla exterior, estaba accionada desde el interior por un sistema hidráulico muy ingenioso que engranaba unas pesas a la vez que accionaba unas poleas. A continuación se debían trepar más de dos mil peldaños tallados en la roca viva e iluminados por antorchas. Cada doscientos cincuenta peldaños había un rellano donde un guardia armado con arco y flechas montaba guardia. La escalera desembocaba en la sala principal de una primera fortaleza, que daba acceso a una terraza desde la que se dominaba una pequeña aldea. La guarnición de ésta eran una veintena de soldados armados. A partir de aquí se tomaba otra escalera igualmente esculpida en la montaña, de mil quinientos peldaños y que daba acceso a una segunda fortaleza desde la que se dominaban los alrededores de las montañas. Tanto la primera como la segunda fortaleza estaban rodeadas de espacios verdes donde pacía el ganado y corría un riachuelo. Una cascada caía desde la fortaleza superior a la inferior y casas sólidas con callejuelas y tenderetes constituían el núcleo urbano del lugar. La fortaleza alta estaba menos extendida que la precedente y estaba dominada por un castillo central de difícil acceso a causa de lo alto de sus muros y rodeado de jardines colgantes. Hasan hizo venir a ingenieros y arquitectos para que modernizaran Alamut, se instalaron cisternas para recoger el agua de lluvia y de la nieve al fundirse, enormes silos permitían almacenar azúcar, sal, trigo sarraceno, pistacho... Guardas especializados en alimentación vigilaban el estado de las provisiones. Se sobrealzaron las murallas y se reforzaron los torreones. Hasan había encontrado el lugar ideal, y no volvería a salir de él hasta su muerte en 1124.

Los feidines

Al disponer de este modo de un santuario inviolable y de una pequeña comunidad casi autosuficiente con sus seguidores, Hasan empieza a poner en práctica una organización político-religiosa cuya eficacia y espíritu de disciplina no tendrán igual en la historia. A sus integrantes se los clasificaba según su nivel cultural, conocimientos artesanos, su fiabilidad y su valor, desde el grado más bajo, novicio, al más alto, el de maestre. Los adeptos asistían a clases intensivas de adoctrinamiento religioso y entrenamiento físico. Cada mañana se



Masyaf, en las montañas de la costa de Siria, era el centro del estado de los asesinos. El castillo de la imagen data del siglo XIII.

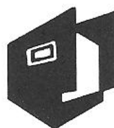
levantaban al amanecer y después del rezo común y en voz alta desayunaban frugalmente. A la salida del sol ya estaban en uniforme de combate: con el torso desnudo, el pecho untado con aceite y las caderas cubiertas por un calzón de cuero. Combatían de dos en dos, ya fuera con los puños o con el puñal, esquivando golpes y heridas. Practicaban la lucha y levantaban grandes pesos, nadaban e incluso practicaban el escapismo. En invierno competían desnudos en la nieve y en pleno verano les hacían transportar pesadas piedras para endurecer los músculos y a veces pasaban una semana sin comer con objeto de desarrollar sus capacidades de supervivencia. Hasan en persona estableció la llamada prueba del fuego, en la que los adeptos debían atravesar las llamas o andar sobre brasas, mantener sobre el fuego las manos el mayor tiempo posible, avanzar sobre cristales rotos y zarzas, ser sometidos a torturas o incluso a prácticas de estrangulamiento. Una vez superadas las pruebas, Hasan, que habitaba en el castillo de la fortaleza al que nadie, excepto unos pocos, tenía acceso, los drogaba y les hacia creer que visitaban el paraíso. Con esto se ganaba su adhesión total y los preparaba para futuras misiones. Pronto las túnicas blancas ceñidas con fajines rojos de los Asesinos serían conocidas en todo el mundo. El principal arma política de Hasan contra sus enemigos selyúcidas serían estos fanáticos seguidores.

A golpe de daga

El crimen en interés de la creencia religiosa había sido practicado frecuentemente por las sectas heterodoxas del Islam, pero en manos de Hasan alcanzó una elevada eficacia, pues la incuestionable devoción de sus discípulos y su disposición a viajar donde fuese y arriesgar sus propias vidas ante sus órdenes le permitía atacar a cualquier adversario en el mundo musulmán. A los miembros de la secta se los enviaba individualmente o, en contadas ocasiones, en pequeños equipos, con la misión de acabar con la vida de una determinada personalidad. Generalmente se disfrazaban de mercenarios o de ascetas, transitaban por la ciudad en la que iban a perpetrar el crimen, se familiarizaban con los lugares que frecuentaban sus víctimas y de sus costumbres y, luego, una vez que tenían un plan, golpeaban. Pero, si bien los preparativos se planeaban en secreto, la ejecución del asesinato tenía lugar casi siempre en lugares con mucha gente. Por eso, el lugar predilecto solía ser la mezquita y el día preferido el viernes. Para Hasan, el crimen no es un simple medio de quitarse de en medio al adversario. Es ante todo, una doble lección. Por un lado el castigo de la víctima y por otro, el acto heroico de sacrificio y obediencia llevado a cabo por el asesino, el "fedai", es decir, el que ofrece su vida por una causa, ya que casi siempre es muerto después de su atentado. La serenidad con que los asesinos actuaban y se dejaban matar, hizo creer a los contemporáneos que estaban drogados con hachís, lo que les valió el nombre de "hashishiyun" o "hashashin", una palabra que se deformará hasta dar lugar a la de asesino. Dos años después de la fundación de la secta se ejecuta el primer crimen, el 14 de octubre de 1092. Un adepto de Hasan apuñala y da muerte a Nizam al-Maluk, el visir artífice del renacimiento del poder sumní y de la lucha contra el chiísmo, el "Orden del Reino". Este asesinato sería espectacularmente efectivo, con la muerte de Nizam comenzaría desintegrarse el estado selyúcida. A este crimen le seguirá, a los pocos días, la muerte del mismísimo califa de Bagdad, Malek Shah. El califa de Bagdad y su principal visir, muertos en menos de cuarenta días mientras Hasan está sitiado por las tropas de sus enemigos, que al enterarse de los magnicidios deciden retirarse. Lo que reforzó, aún mas si cabe, la ya fanática adoración que sus seguidores le profesaban.

La expansión

El momento tan esperado por Hasan parece haber llegado, y el camino para una reconquista fatimita está abierto. Pero el apoyo de Nizar en Egipto no tiene lugar, la esperada insurrección no prospera y los conspiradores son ejecutados por el visir selyúcida al-Afdal. Nizar es emparedado vivo. Ante esta contrariedad Hasan no renuncia al resurgimiento del califato chiíta pero sabe que será una cuestión que necesitará su tiempo. Por lo tanto cambia de estrategia y decide constituir un feudo autónomo y decide que Siria es el lugar idóneo. Hasta estos lugares manda a un enigmático "médico-astrólogo" de origen persa que se afinca en Alepo y se gana la confianza de Ridwan, que no dejaba de ser también un rey selyúcida. Durante esta época muchos de los sultanes selyúcidas comenzaban a darse buena cuenta del peligro que creaban los asesinos, pero todos sus intentos de reducir Alamut fueron inútiles. A la muerte en 1103 del médico astrólogo, la secta envió inmediatamente a su sucesor, el orfebre Abu Taher, uno de los primeros discípulos de Hasan que se ganó rápidamente la confianza de Ridwan. Para los Asesinos, los cristianos no eran más odiosos que los musulmanes sumnies, y la disposición de Ridwan a colaborar con Tancredo puede haberse debido en parte a su simpatía hacia la doctrina asesina. Parece ser que incluso una dele-



gación encabezada por Balduino de Mezieres y Lotario de Würzburg visitó, en 1103, la fortaleza de Alamut y que conocieron a Hasan. El primer acto de los Asesinos en Siria fue el asesinato del emir de Homs, Janah ad-Daulah, en 1103. Tres años después asesinaron el emir de Apamea, Khalaf ibn Mula´ib. A la muerte de Ridwán en 1113, los Asesinos son perseguidos en la ciudad de Alepo. Se les teme por lo que son, pero se les odia por colaborar con los frany. Son sacados de sus casas y la muchedumbre les lincha, o les arroja desde lo alto de las murallas de la ciudad. Así perecen más de doscientos miembros de la secta entre los que se encontraba Abú Taher. De esta forma los batiníes, como se les conoce a los asesinos, pierden su principal bastión en Siria. El nuevo enviado de Hasan no se hizo esperar, se trataba de un propagandista persa llamado Bahram, que muy juiciosamente decidió reorganizar la secta en el más estricto secreto hasta que fuera de nuevo poderosa. Bahram encontraría en Damasco nuevos protectores para su secta, el atabeg Toghtekin y el visir Tahir al-Mazdaghani. Mientras, en el este, Mohamed, último de los grandes sultanes Selyúcidas, establece el orden en el Iraq y el Irán manteniendo a raya a los Asesinos y quitándoles todos los privilegios que obtuvieron a la muerte de Nazim al-Maluk. En 1124 muere Hasan Sabbah en Alamut, pero la actividad de los asesinos se sigue recrudeciendo y la lista de sus víctimas se sigue ampliando. En la dirección de la secta le sucede Buzurg Humid. En 1126 dan muerte a al-Borsoki, señor de Alepo, y al poco tiempo a su hijo. En Alepo reina la anarquía y los frany se encuentran a sus puertas, sólo el soborno logrará salvarlos de una conquista que parece inevitable. En Damasco la secta se ha hecho poderosa y parece que va a entregar la ciudad a los frany, pero al morir Toghtetin la población persigue y mata a los Asesinos en las calles como tiempo atrás ocurriera en Alepo. También en este caso se les acusa, con bastantes motivos, de traidores por colaborar con los infieles. En los años que siguen los Asesinos ocuparán algunas fortalezas en Siria como Kahf o Khariba y mantendrán relaciones con los infieles, incluso llegando a negociar con los Templarios. En 1147 Raimundo de Trípoli plantea una alianza con el jefe kurdo de los asesinos Alí ibn Wafa, pero la alianza no duraría demasiado y en 1152 Raimundo es asesinado. A mediados del siglo XII los asesinos han consolidado su territorio en las montañas Nosairi. Siguen sin tener animosidad contra los francos. Su odiado enemigo es Nur el-Din, cuyo poder les mantenía en el este. Pero era incapaz de suprimirlos, de hecho una noche llegó a encontrarse una daga en su almohada como aviso de que estaba llegando demasiado lejos. En 1169 el cuartel general de los asesinos en Alamut envió un nuevo gobernador para la región de Nosairi, Rashid ed-Din Sinan de Basra. Este formidable jeque era conocido por los frany como "el viejo de la montaña", como se le había llamado también a Hasan Sabbah. Éste inició de nuevo una política de acercamiento hacia los frany para lograr una alianza contra Nur el-din. Incluso intentó hacerles creer que deseaban convertirse al cristianismo. La embajada de los Asesinos fue masacrada por unos caballeros templarios al mando de Gualterio de Mesnil, que actuó por cuenta propia y que acabó siendo arrestado.

En 1174 la osadía de los asesinos llegó hasta la mismísima tienda de Saladino en el interior de su campamento. Afortunadamente para él, los asesinos fueron descubiertos y degollados, pero estaba claro que nadie estaba seguro. El 28 de abril de 1192 en la ciudad de Tiro era asesinado Conrado de Montferrato, futuro rey de Jerusalén, por orden de Sinan. En 1193 Sinan muere, y su sucesor intentar mantener su alianza con los francos pidiendo disculpas por la muerte de Conrado. Enrique de Champagne es invitado a visitar a los Asesinos en su fortaleza de al-Kahf, donde es testigo del desprecio por la vida de los



Isfandiyar captura a Gursar, de un manuscrito datado hacia 1300. Algunos de los guerreros llevan atuendos mongoles, como las armaduras y los yelmos con piezas circulares para cubrir las orejas.

integrantes de la secta, que se arrojan desde las murallas a petición de su maestre. Enrique abandonó la fortaleza con la solemne promesa de los asesinos de que matarían a cualquiera de sus enemigos con sólo nombrarlo.. En 1213 muere asesinado Raimundo, hijo mayor de Bohemundo. En 1214 le toca el turno al patriarca de Jerusalén Alberto. Ambos asesinatos parece que estaban instigados por la orden de los Hospitalarios, a los que rendían tributo los Asesinos. Esta relación provocaría también la muerte de Adán de Bayhras, regente del reino de Antioquía.

La caída

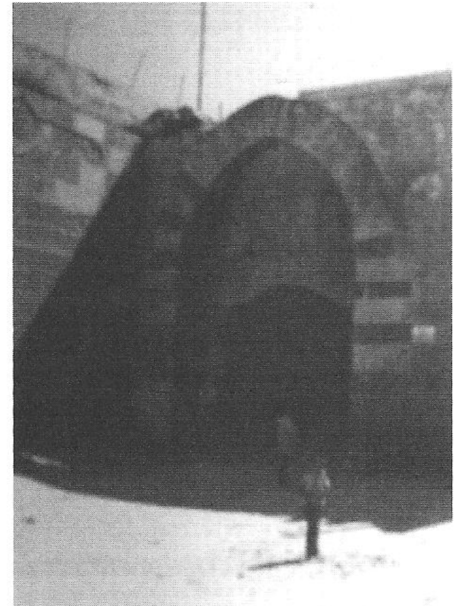
En 1232 un numeroso ejército mongol al mando del general Chormagan destruye el poder Kwarismiano en Persia, la secta de los Asesinos en Alamut se ve terriblemente amenazada. Seria el principio del fin. A principios de 1256 otro ejército mongol, esta vez al mando del hermano del Gran Khan, Hulagu, ataca Alamut en represalia por el asesinato de Jagalai, el segundo hijo de Gengis Khan. Ante la seria amenaza con el enemigo a sus puertas, el maestre de los Asesinos, Rukn ad-Din Khurshah, decide someterse a la autoridad mongola. Pero al negarse a rendir la fortaleza al gobernador de Alamut, ésta es asaltada. Los asesinos son desde entonces perseguidos y exterminados por Hulagu, que comprende que jamás podrá estabilizar la zona con una secta tan peligrosa de por medio. Al ocupar Alamut los mongoles encuentran una biblioteca llena de obras de filosofía y ciencias ocultas. Hulagu envió a su chambelán musulmán, Ata al-Mulk Juveni, para inspeccionarla. Juveni apartó los ejemplares de las ediciones del Corán que encontró y otros libros de valor científico e histórico. Se dice que las obras heréticas fueron quemadas. A finales de 1257 sólo quedaban algunos Asesinos refugiados en las montañas de Persia. Sólo los de Siria estaban fuera del alcance de los mongoles, pero podían prever su suerte. En 1270 los Asesinos dan muerte a Felipe de Monfort, barón de Luis de Francia, en la ciudad de Tiro. El crimen estaba instigado por Baibars, rey de Egipto, el cual había tomado la secta bajo su protección. En 1272 sería el príncipe Eduardo de Inglaterra el objetivo, pero a pesar de ser herido por una daga envenenada no murió, aunque desistió de dirigir una nueva cruzada. A partir de ese año la secta parecía que había desaparecido casi por completo, en Persia casi no existían seguidores y en Siria habían perdido casi todas sus posesiones. Los sueños de Hasan Sabbah al final no llegaron a cuajar lo suficiente.

Un final incierto

Los Asesinos reaparecieron un poco más tarde, en 1275. Incluso recuperaron la fortaleza de Alamut durante algún tiempo pero, sin un verdadero líder, los pocos miembros de la secta fueron absorbidos por otros grupos ismaelitas, que siguieron realizando asesinatos. Se cree que incluso durante el siglo XIV realizaban misiones a cambio de dinero. El tiempo ha pasado y alguien dijo que la historia se repite. El fanatismo y la intolerancia siguen muy arraigados en algunas culturas islámicas que parecen estancadas en el tiempo a manos del integrismo. Cuando ya casi hemos entrado en el siglo XXI, nos damos cuenta de que palabras como feidin todavía se emplean en los mismos lugares donde, siglos atrás, Hasan Sabbah predicaba contra todos los que no abrazaban su manera de ser musulmán. Recientemente los países de la Unión Europea han clamado al cielo por las actividades de los terroristas islámicos que operan en el extranjero desde Irán, donde, por otro lado, se condena a muerte a todo aquel que ellos piensan que atenta contra "su" verdad. ¿Como llamaríamos a esos terroristas capaces de morir matando ya sea en autobuses llenos de gente inocente o en la terraza de un bar? Quizás el tiempo ha pasado pero lo que está claro es que la historia de los Asesinos no terminó en la Edad Media. Y para comprobarlo sólo hay que ver de vez en cuando las portadas de los periódicos. Ahora se les llama terroristas y no siempre son de ideología islámica.

Nueva clase de personaje no oficial para Aquelarre: El Asesino

Miembro de la secta ismaelita, el asesino debe ser jugado como un personaje reservado y casi sin escrúpulos que se debe ante todo a las directrices de su maestre. Al ser un tipo de personaje tan especial es difícil de integrar en un grupo. Seria aconsejable que se tratase de un Asesino renegado de su secta, aunque no por ello tiene que dejar de ser musulmán chiíta. Desde luego el Dj debe ser el que tenga la última palabra para incluir un Pj de estas características en sus partidas. La nacionalidad y grupo étnico se tomarán como la de los pertenecientes al Reino de Granada y de etnia árabe. La posición social no puede ser más elevada que la correspondiente a la de Emir.



Bab Qinisrin, la puerta medieval mejor conservada de las murallas de Aleppo.

ASESINO

Miembro en activo o ex-miembro de la secta ismaelita fundada por Hasan Sabbah.

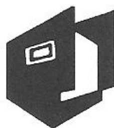
Mínimos de características
Un Asesino debe poseer un mínimo de 15 en Fuerza, 15 en Agilidad, 15 en Resistencia y 10 en Cultura.

Limitación de armas y armaduras
Pueden aprender a usar cualquier tipo de arma, sólo pueden usar armaduras de tipo 1,2,3. Puede usar escudo y casco.

Conocimientos mágicos
(Profesión paterna)
Asesino 25%.

Particularidades
- La situación familiar no se ve afectada.
- Debe poseer un mínimo de 30 en Irracionalidad.

Competencias
* Cuchillo
* Discreción
* Esquivar
* Pelea
Leer y escribir
Disfraz
Esconderse
Lanzar
Buscar
Teología
Elocuencia
Otear



IMAGINERÍA RELIGIOSA

En un fenómeno tan cargado de connotaciones religiosas como fueron las Cruzadas, no podíamos dejar de citar algunos objetos que tus personajes podrían encontrarse en el curso de sus aventuras. Algunos son de lo más trascendente y debes tratarlos con mucho cuidado, mientras que otros son un puro divertimento para amenizar tus partidas

POR FRAY DANIEL Y RIKJARD IBN ANYEZ



José de Arimatea pregunta por el cuerpo de Jesús, imagen de un evangelio copto de fines del siglo XII.

El Santo Grial



El Santo Grial es uno de los objetos sagrados del cristianismo que ha dado pie a más literatura, casi toda ella vinculada con las novelas de caballerías. A continuación haremos una pequeña historia de dicho objeto, basándonos en lo que cantan esos romances.

En el tiempo en que Lucifer fue expulsado del Cielo una piedra de gran belleza cayó de la maravillosa corona que 600 ángeles le habían cuidado. Esta piedra cayó sobre la Tierra y de ella fue tallado un vaso de gran belleza que, después de muchos años, fue a parar a las manos de José de Arimatea, marido de la Virgen María. Debido a estas circunstancias se creía que el recipiente tenía grandes poderes: "Allí donde estuviera habrán cosas buenas en abundancia. Quienquiera que beba de él, incluso aunque se halle a las puertas de la Muerte, no morirá esa semana. A cualquiera que beba continuamente de él sus mejillas no se tornarán pálidas, ni sus cabellos grises". Tras la muerte de Jesucristo, pasado ya algunos años, una paloma blanca (el Espíritu Santo) bajó del Cielo una Hostia y la depositó en el Grial. El cuidado del recipiente fue dejado en manos de los mortales, que a su vez debían probar ser dignos de él llevando una vida de virtud. El Santo Grial permaneció en manos de José de Arimatea hasta que los judíos, enfadados con José por haber ayudado a esconder a Cristo, le atrajeron hacia una caverna y lo dejaron allí encerrado con el Grial, sin comida ni bebida, durante un año entero.

Por este tiempo, el emperador Vespasiano se enteró de la historia de la Pasión de Cristo, y envió una comisión a Jerusalén para investigar el tema y traerle algún objeto sagrado que curase a su hijo Tito de la lepra. Los embajadores volvieron con la versión de Pilatos, y trayendo a una vieja mujer que tras morir sería Santa Verónica. La mujer traía con ella la tela con la que había limpiado y secado la cara del Señor. Tito sanó con la mera contemplación de la reliquia, e inmediatamente padre e hijo partieron hacia Jerusalén, donde intentaron encontrar el cuerpo de Cristo. Uno de los judíos, bajo tortura, reveló donde estaba encerrado José de Arimatea. Como José estaba perfectamente, tras un año sin comida ni bebida, Vespasiano le dejó libre maravillado ante el milagro. José, temiendo la persecución de los judíos, huyó con unos parientes y algunos amigos. Encontraron refugio cerca de Marsella, donde el Santo Grial les proveyó de todo hasta que uno de los peregrinos cometió un pecado. Como no sabían quien había sido, José construyó una mesa, a la que invitó a sentarse a los peregrinos. Once asientos estaban ocupados, quedando libre sólo el de Judas. El pecador era justamente el que faltaba por sentarse, y al intentarlo la tierra se abrió y le engulló. En una visión, José supo que la vacante sería sólo cubierta el día del Juicio Final. También supo que Merlin había construido una tabla similar, y que el nieto de su cuñado ocuparía honorablemente en ella el espacio vacante, que había resultado fatal para todos aquellos a los que no estaba destinado. A partir de este momento las fuentes varían, aunque muchas coinciden en que el Grial fue a parar con José a Glastonbury, donde permaneció visible por mucho tiempo.

Otra leyenda relata que cuando Vespasiano subió al poder le acompañaba un rico capadocio, Berilius, hombre virtuoso cuyo alto rango moral había pasado también a sus descendientes. Uno de sus hijos, Titurisone, estaba preocupado porque no tenía hijos para continuar el linaje. Así que peregrinó al Santo Sepulcro, donde dejó un crucifijo de oro puro. A su vuelta a casa tuvo la recompensa, un hijo al que llamó Titurel. Titurel se convirtió en un paladín contra los sarracenos, dando el botín de sus triunfos a la Iglesia o a los pobres, y su coraje y virtud eran solo igualados por su piedad y extremada humildad. Un día en que estaba paseando sólo por el bosque, un ángel le anunció que había sido elegido como guardián del Santo Grial, que debía rescatar de Montsalvatch. Titurel debía guardar esta revelación en secreto. Titurel buscó el lugar, quedó sin nada más que su espada y su armadura, pero no lo encontró. Volvió al lugar de la visión, y tuvo una nueva visión: el Grial estaba en lo alto de una montaña, sostenido en el aire por manos invisibles, a salvo de los infieles. Fue conducido a lo alto de la montaña, donde con ayuda de unos caballeros construyó un templo para el Grial, que sustentaba a los caballeros y curaba sus heridas, además de oficiar como vehículo de comunicación entre el mundo y Dios. Titurel, tras 400 años de servicio (a pesar de sólo aparentar 40), fue conminado a casarse para crear una dinastía al servicio del Grial, y así lo hizo, dando lugar a un reino duradero. Este reino enlaza con las leyendas artúricas a través de la figura de Parsifal, y con la mitología germánica a través de Lohengrin.

Así, como vemos, de una manera u otra, el mito del Grial acaba siempre remitiendo, de forma más o menos directa, al ciclo artúrico, ideal del caballero, y la búsqueda del Grial acaba convirtiéndose en una meta en la vida, una forma de superación de la debilidad del espíritu humano en un intento de lograr un acercamiento a Dios.
Respecto a su poderes en caso de utilizarlo en alguna partida, podríamos decir que para todos aquellos puros de corazón, fieles creyentes en Dios y que hayan llevado una vida virtuosa, el Grial les dará sustento e impedirá envejecer mientras permanezcan a su lado, además de curar sus heridas. A los infieles y pecadores no les debería estar permitido acercarse a él, optando el Director de Juego por no dejarles encontrarlo, hacerlo desvanecerse ante sus ojos, o causarles graves quemaduras (que dejen marca para toda la vida) al intentar cogerlo.

La Santa Lanza

Según la mitología cristiana, basada en La Biblia, estando Cristo en la cruz fue herido en el costado por el soldado romano que vigilaba su agonía y cuidaba de que nadie descolgara su cuerpo antes de que el condenado muriera. Nada más se sabe de esta Lanza hasta la Primera Cruzada.
Tras la toma de Antioquía por los cruzados en junio del 1.098, después de un durísimo asedio de 8 meses, y la posterior victoria sobre el ejército que venía a socorrer a la guarnición musulmana asediada, el ejército cruzado se detuvo en esta ciudad. No fue sólo para reponerse y reorganizarse, sino también porque surgió la discordia entre los jefes cruzados para decidir el destino de la plaza tan duramente conquistada. Estas disputas internas estuvieron a punto de dar al traste con la Cruzada, pero dos hechos lo evitaron. De una parte, la aparición de un misterioso caballero normando conocido como "el rey de los tafurs", instando a los caudillos cristianos a seguir adelante. Los tafurs parecen haber sido un grupo de caballeros indigentes, restos de las Cruzadas de los Pobres, bastante fanáticos. Expulsaban de sus filas a cualquiera que se enriqueciera, eran especialmente crueles con el enemigo tanto durante como después del combate, y corre la leyenda que durante el sitio de Antioquía, en que se produjo en el campo cristiano una escasez total de víveres, se alimentaban de los cadáveres de los turcos. El otro hecho que evitó la disgregación de la Cruzada, e impulsó su marcha hacia Jerusalén, fue el hallazgo de la Lanza Santa. Todo ello forzó un acuerdo entre los jefes cristianos sobre el futuro de la ciudad, temerosos de que el mando (y los posteriores beneficios) se les escapasen de las manos.
Respecto a sus propiedades aplicadas al juego, hay que empezar por decir que estuvo en contacto con la sangre de Cristo. Por tanto, el verdadero daño de este arma no vendrá de su hoja, sino de esta circunstancia. No habrá armadura capaz de detenerla (o sea, ignora cualquier armadura), y su contacto será terrible para cualquier impuro de corazón, sea infiel o pecador (crítico directo), mientras que los puros de corazón (es decir, aquellos PJs o PNJs que se hayan comportado como santos) no deberán temer nada de su contacto: la lanza será incapaz de traspasar su piel y herirlos (es decir, daño del ataque 0). Si lo deseas, también puedes aplicar modificadores positivos a su portador en liderazgo, mando y carisma, pero derivados más del hecho de la admiración y veneración de los que le rodean (si son cristianos) hacia la Lanza que realmente de propiedades mágicas o divinas del objeto en si.
Por lo que se refiere a su apariencia, lo más lógico es que se trate de una punta de lanza, que hay que montar sobre un palo que le sirva de asta. También corre otra versión de la leyenda que dice que no era una lanza sino una espada. En tal caso, se trataría de un gladio, la espada que llevaban las legiones romanas en el siglo I d.C. Es una espada corta de doble filo y punta penetrante, que sin embargo era letal no cuando cortaba, sino cuando se clavaba a la manera de un cuchillo, de abajo hacia arriba (así era como la utilizaban los romanos).

La bolsa de Judas

Y dejándonos de objetos tan trascendentes, te presentamos ahora un divertimento. Este objeto sería una pequeña bolsa de cuero, para llevar colgada al cinto o escondida entre los ropajes, y su utilidad es la de guardar las monedas. Sería la bolsa en la que Judas guardó las 30 monedas que recibió por traicionar a Jesús. Como castigo hacia él, la bolsa quedó maldita. Y cualquiera que la encuentre puede ser víctima también de esa maldición, agravada por el hecho de que el espíritu de Judas, vagando por el mundo después de suicidarse, está ligado a la bolsa.
El saquito excitará la ambición de su portador, que no pensará en nada más que en enriquecerse de la manera más fácil y rápida posible (como la mayoría de PJs), sin reparar en nada más. Todo el dinero que el PJ consiga lo guardará en la bolsa, sin poder evitarlo. Y cada vez que lo cuente habrá siempre la misma cantidad: 30 monedas. El PJ puede ser suspicaz y pensar que alguien se lo roba o le está gastando una broma, pero nunca le echará las culpas a la bolsa. Por otra parte, la presencia del espíritu de Judas ligado a la bolsa convertirá al PJ en un delator, que denunciará a cualquiera de sus amigos por el que pueda obtener una recompensa.

El Orbe de Suleiman

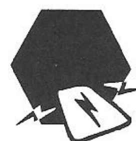
Cerca del fin de su vida, el poderoso mago Suleiman ben Daud, mítico rey de los hebreos (más conocido por su nombre judío, Salomón) aprisionó nueve mil nueve Efrits, Djinns y Demonios. Eran los más oscuros y poderosos entre los espíritus. Y uno a uno los encerró en un orbe del más fino cristal, y lo selló con su sello. Y aún siguen allí, jurando venganzas sobre los hijos de Adán, planeando destruir sus vidas, sus obras, sus sueños y sus mentes. Esperando que, por accidente, malicia o estupidez, alguien rompa el orbe (donde parecen verse flotar nubes de colores) y los libere...

El licor de Ma-Zhat

Cuentan los beduinos del desierto que Alláh, en el principio de los tiempos, viendo a los hombres tristes, los recompensó con Ma-Zhat, el agua de la alegría. Se trata de un líquido incoloro, pero lleno de sabor, que reconforta el corazón de todo buen musulmán, y le da coraje y vigor en los momentos difíciles. Solamente los hombres muy sabios o muy piadosos saben dónde conseguir Ma-Zhat, bebida que todo buen musulmán habría de tomar, sin escuchar a aquellos que dicen que no deja de ser un mito, una falsa leyenda inventada con el fin de burlar la sabia proscripción del Profeta respecto a las bebidas alcohólicas.

La Espada del Islam

Se trata de una Cimitarra brillante como si fuera de plata, con la procesión de fe de los musulmanes grabada en su hoja (*no hay más dios que Alláh, y Mahoma es su Profeta*). Según la tradición fue empuñada por el mismísimo Abu Bakr, suegro del profeta y primero de los Califas. Es una espada santa, que llevará a la victoria a todo aquél buen musulmán que la empuñe en una yihad o por una causa justa. Pero por el contrario, castigará con la muerte a todo aquél infiel o mal musulmán que ose siquiera tocarla.



EL OJO SIN PÁRPADO: POR FIN PUEDES SER EL MALO

Tras meses de ansiosa espera, por fin está a punto de salir (si es que no lo ha hecho ya) la última expansión para *El Señor de los Anillos, Juego de Cartas Coleccionables de la Tierra Media*. Más bien deberíamos hablar del complemento de *SATM*, pues *El Ojo sin Párpado* es un juego completamente nuevo que ofrece una visión diametralmente opuesta a la de su predecesor: en *OsP* puedes asumir el papel de uno de los Espectros del Anillo en su lucha por vencer de una vez por todas a esos molestos Pueblos Libres. Vamos a ver cuáles son las novedades que nos ofrece

POR GALION EL PRÍSTINO



Objetivos y desarrollo del juego

Evidentemente, las reglas y los objetivos del juego son los mismos que todos conocíamos. El desarrollo del turno es exactamente igual (fase de organización, de movimiento/adversidades, de lugares, etc.), y las condiciones de victoria son exactamente las mismas, aunque el consabido Concilio Libre se ve sustituido en esta ocasión por la Audiencia con Sauron, en la cual el mismísimo Señor de los Anillos decidirá, en función de los puntos de victoria que haya conseguido cada jugador, cuál es el Espectro del Anillo más digno para asestar el primer golpe definitivo contra los Pueblos Libres. Otra forma de vencer es llevar el Anillo Único hasta Barad-dûr, donde Sauron, tras reunirse por fin con su ansiado tesoro, nos convertirá en el favorito de sus sirvientes.

Sin embargo, hay una novedad que se puede calificar de importante en el objetivo del juego. En *SATM*, el primero que llegaba a los 20 puntos declaraba el Concilio Libre en su turno y sólo tenía que aguardar a que el oponente jugara su último turno para finalizar la partida. Ahora, cuando un jugador llega a los 20 puntos de victoria, debe jugar una carta, que se llamará *Llamada Repentina*, para poder convocar la Audiencia de Sauron (ya son ganas de aumentar el número de cartas en una baraja, porque el único y exclusivo uso de esta carta es el de convocar la Audiencia). Esta circunstancia ralentizará algo más las partidas, porque es probable que no se tenga esta carta en la mano cuando se tengan los puntos de victoria suficientes para ganar la partida, lo que dará más oportunidades al oponente de recuperarse.

Personajes

Los Espectros del Anillo ocupan en *OsP* el lugar que ocupaban los Magos en *SATM*. Cada jugador representa a uno de los Nueve Nazgûl en su intento por acumular el máximo número de recursos para erigirse como el más importante a los ojos de Sauron. Las cartas de los Espectros del Anillo, al igual que las de los Magos, son las más potentes entre todos los personajes, y pueden potenciarse todavía más con algunas cartas que les afectan exclusivamente a ellos.

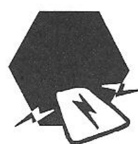
Aparte de los mencionados Nazgûl, el resto de personajes los forman un grupo de orcos, trolls, humanos e incluso elfos y enanos de la peor calaña que uno se pueda imaginar. No falta casi ninguno de los villanos que aparecían en la obra de Tolkien: Snaga, Grishnákh, Lagduf, Gorbag, incluso el desgraciado Ufthak aparece entre ellos. Sin embargo, hay tres ausencias que se dejan notar: las de Tom, Berto y Guille, los tres trolls de *El Hobbit* que, aunque no aparecen en *OsP*, desde *ICE* se anuncia que, debido a la presión popular, sí que aparecerán en la primera expansión para *OsP*, que se llamará *Contra la Sombra*.

Entre todos esos personajes hay para elegir lo que uno quiera: desde manifestaciones de Gothmog o La Boca hasta Sabios capaces de utilizar cartas de brujería, magia de las sombras o espiritual, que tantos dolores de cabeza habían provocado en los jugadores de todo el mundo por no saber por qué aparecían en *Servidores de la Oscuridad*. Llama la atención el hecho de que, por primera vez, aparece el concepto de personajes no únicos, representados por cartas como *Capitán Orco* o *Troll Palurdo*, por poner sólo un par de ejemplos, de los cuales se podrán poner en juego más de una copia.

También merece la pena comentar el hecho de que las compañías podrán ser encubiertas o descubiertas. Se entenderá por compañía encubierta aquella que no contiene ningún orco, troll o Espectro del Anillo, y que por lo tanto no levantará sospechas en un asentamiento ocupado por los Pueblos Libres. Por lo tanto, una compañía descubierta será la que contenga personajes orcos, trolls o Espectros del Anillo, y que por lo tanto llamará mucho más la atención en lugares ocupados por los Pueblos Libres.

Lugares

Este ha sido el aspecto del juego que menos cambios ha sufrido si se lo compara con *SATM*. Casi todos los lugares son los mismos que aparecían en la colección "de los buenos", aunque, evidentemente, los cuatro Refugios originales (Rivendel, Lórien, los Puertos Grises y Edhellond) han desaparecido, viéndose sustituidos por los nuevos y ominosos Refugios Oscuros,







que son ni más ni menos que Minas Morgul, Dol Guldur, Carn Dûm y Geann a-Lisch, una especie de guarida de bandidos bastante particular que sólo se considera Refugio Oscuro en lo que respecta a la curación y almacenamiento de objetos, y que en todos los demás casos es considerado como unas Ruinas y Guaridas. Aparecen algunos lugares nuevos, como Cirith Gorgor o Gobel Mírlond (capital de los Corsarios de Umbar, que aparecen como facción).

Adversidades

En este apartado es donde se comienzan a adivinar algunas de las novedades más interesantes del juego. Para empezar, cabe destacar que, como las compañías estarán formadas por "servidores", el jugador no se llevará todos los puntos de victoria de las criaturas a las que logre derrotar. Por ejemplo, si una compañía de servidores derrota a un ataque de orcos, la criatura quedará fuera de juego. Sólo ganarán los puntos de victoria de criaturas concretas (cuyos puntos de victoria irán acompañados de un asterisco), que en general pertenecerán siempre a los Pueblos Libres. Por lo tanto, nuestro orquitos podrán enfrentarse a los Elfos Errantes, a los Señores de los Caballos, a los Montaraces Arthedain, e incluso al Señor Élfico Encolerizado, y llevarse los puntos de victoria si consiguen derrotarles.

En lo que respecta a adversidades que no sean de criaturas, y aparte de una buena parte de cartas que se repiten de *SATM* (todas las cartas de *Atracción*, de *Perdidos en...*, etc.), aparecen algunas nuevas (y jugosas) joyas que merecen un lugar estelar en la mejor de las constelaciones: mencionemos, aunque sólo sea para poneros los dientes largos, la carta de la *Plaga*, que obliga a hacer chequeos de Resistencia a todos los personajes que se encuentren en el mismo lugar que el infectado, o también la nueva carta que echará por tierra cualquier intento por poner en juego *El Anillo Único*, que se llamará *El Anillo Sólo Tendrá un Amo* y que obligará al oponente a descartar, cada turno, un personaje de la compañía en que está el Anillo Único (que no sea el portador). Una carta de lo más simpática.

Recursos

Es en este aspecto del juego en el que se nos descubren el mayor número de novedades, tanto a nivel de reglas como a nivel de cartas. Vayamos desmenuzando poco a poco los tipos de recursos que hay y las novedades que se nos presentan en cada uno de ellos.

-Facciones: Para empezar, las facciones dejan de recibir modificadores a la influencia según el tipo de personaje que las influya, y pasan a ser modificadas según las facciones que haya en juego. Por ejemplo, si intentas poner en juego la facción de los *Orcos del Hielo* y la facción de los *Huargos de Forochel* ya se encuentra en juego, el intento de influencia se verá modificado con un +2. Por otra parte, destacan los lugares en los que se pueden jugar múltiples facciones (y cuando digo múltiples me refiero a cinco o seis). Existe aquí otra novedad y es que, al jugar algunas facciones en dichos lugares, el lugar no queda automáticamente girado y permite colocar a la facción recién jugada bajo la carta del personaje que la ha puesto en juego, siempre que éste sea un líder. El personaje líder puede seguir poniendo en juego facciones en ese lugar. Si consigue tener tres cartas de facciones bajo el personaje y no se ha movido, recibirá dos puntos adicionales.

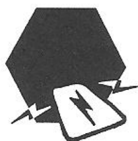
– Aliados: Una vez más nos encontramos con la enésima manifestación de Gollum (*Bribón*), y con una de Ella-laraña, llamada *La Última Hija de Ungoliant*. Aparte de estos dos, los aliados siguen siendo la parte más flojita de los recursos, aunque en esta ocasión hay bastante diversidad: *Tronconegro* (un ucorno malvado), *Troll de Dos Cabezas*, *El Rey Huargo*, etc.

– Objetos: Una vez más, se repiten una buena parte de los objetos más interesantes que ya existían en *SATM*, como los ubicuos *Pergamino de Isildur*, *La Cota de Mithril* o *El Libro Rojo de la Frontera del Oeste*, aunque los valores de puntos de victoria no sean precisamente los mismos. Destaca poderosamente la variedad de anillos que se han introducido, y choca un poco la elevada corrupción que otorgan dichos anillos antes de ser examinados (cualquier anillo de oro otorga al menos 4 puntos de corrupción). Sin embargo, se debe tener en cuenta que en *OsP* los personajes sólo quedarán descartados al hacer un chequeo de corrupción si sacan en la tirada un número igual a los puntos de corrupción que tienen más dos. A los Anillos Enanos y Anillos Mágicos que ya existían se han venido a sumar los Anillos Espirituales, objetos realmente simpáticos y poderosos que darán bastante vidilla al juego. Para muestra, un botón: el *Anillo del Oráculo* da -2 a la Mente del Portador y +4 a la influencia directa, además de otorgar 2 puntos de victoria.

– Misceláneos: Siguen apareciendo las típicas cartas que otorgan una cantidad de puntos de victoria después de haber sido puestas en juego en un lugar y a continuación ser almacenadas en otro lugar muy lejano del primero. Por ejemplo, tenemos las *Noticias de la Comarca*, que otorgan cinco puntos de victoria después de haber sido jugada en Bolsón Cerrado y almacenada en Barad-dûr, aunque el personaje no puede enderezarse mientras tenga encima esta carta.

Conclusión preliminar

Aunque todavía es demasiado pronto para hacer una valoración general de *El Ojo sin Párpado*, hay pocas cosas que se puedan decir de él que no se hayan dicho ya de su predecesor. Sólo el encanto que supone poder ponerse en el lado de los malos por una vez y asumir el papel de un Nazgûl supone ya suficiente atractivo para probar este juego, por lo cual su tirón inicial está más que garantizado. Y, teniendo el mismo sistema de *SATM*, es bastante probable que consiga atraer una legión de seguidores de igual tamaño (si no superior) a la que consiguió reclutar el juego de cartas original de *ICE*. En definitiva, que le auguramos una vida pero que muy saludable.



TORNEOS EN DIA DE JOC

Este año, al ya habitual torneo de El Señor de los Anillos se vino a sumar un torneo de Mythos. El ganador de la competición de SATM fue José Sánchez, mientras que el campeón de Mythos fue Txema Ricart, más conocido como Chema Pamundi, de Farsa's Wagon. A continuación te ofrecemos las respectivas barajas de cada uno de ellos

POR LA REDACCIÓN

RANKING ISTARI		
1.	Javier Presencia	910.5
2.	Angel Martínez	772.5
3.	Rafael Dengra	702
4.	Jorge Lázaro	674
5.	Rubén Bernal	660.5
6.	Sigfrido García	655.5
7.	Librado Pacha	600.5
8.	Jordi Nin	593
9.	Oscar Coromina	583.5
10.	Jaime Brage	579
11.	Gonzalo Moreno	573
12.	Jesús Nevada	564
13.	Félix Rodríguez	555.5
14.	Marc Roca	541
15.	Mario PeiLun	520
16.	Francisco Gutiérrez	481
17.	Héctor Andrés	479.8
18.	José Uriz	472
19.	Enrique Manzanares	462
20.	Jordi González	454
21.	Javier Montes	450
22.	Felipe Enríquez	428
23.	Antonio Campo	416
24.	José Sánchez	405.3
25.	Marc Figuerola	401
26.	Iván Borrego	392
27.	Jaume Pernas	391.5
28.	Francesc Gorgas	390
29.	Rafael García	379.3
30.	Joan Carles Córdoba	375
31.	Sergio Martínez	366
32.	Antoni Pérez	360.5
33.	Noel Xamena	348
34.	Jaime Sánchez	345.5
35.	Roger Pernas	343.5
36.	Toni Rodríguez	341
37.	Isaac Balcells	339
38.	José M. Espinosa	337.5
39.	Ferran González	336
40.	Ferran Villegas	328

Baraja de José Sánchez (SATM)

Personajes:
Gandalf, Pallando, Arwen, Fili, Kili, Annalena, Glóin, Glorfindel II, Círdan, Legolas, Balin, Dori, Aragorn II.

Objetos menores iniciales:
Cram (x2).

Adversidades:
Puertas de la Noche (x3), Crepúsculo (x3), Tormenta de Nieve (x3), Largo Invierno (x2), Llamada al Hogar (x2), La Facción se Dispersa (x2), Asesino (x2), Exterminador (x2), Hombres de Pûkel, Ûvathar el Jinete, Adúnaphel, Gusano de las Cavernas, Dragón de las Marismas, Dragón de Fuego Verdadero, Frío Apagado, La Boca de Sauron.

Recursos:
Ocultamiento (x2), Sigilo (x3), Búsqueda Afortunada (x3), Rescate de Prisioneros (x3), Orcrist, Glamdring, Narsil, Cota de Mithril, Daño del Gusano, Pergamino de Isildur, Hacha de Durin, Woses de la Tierra del Viejo Pûkel, Enanos de las Montañas Azules, Elfos del Bosque, Elfos de Lindon, Montaraces del Norte, Acantonamiento, Gwalhir, Señora Lobelia, Tom Bombadil, Noble Sabueso, Gollum.

Reserva:
Mar Tempestuoso (x2), Agotados y Hambrientos (x2), Ojo Avizor (x2), Puertas del Amanecer (x2), Maravillas Explicadas (x3), Avisados Significada Armados (x2), Sangre Took (x2), Río (x2), La Traición del Anillo (x2), Dragón de Hielo, Dragón de Frío Verdadero.

Baraja de Chemapamundi (MYTHOS)

Investigador:
Diligente Reportera. Le hacía falta una Investigadora (cualquiera hubiera valido, aunque mejor si sabía hablar Inglés), ya que Aves y Byakhees exige un Aliado del Sexo Opuesto para acabar la Aventura, y Chema sólo tenía Aliados (y no Aliadas) en su baraja.

Aventuras (5):
La Sociedad Secreta de Theron-Marks, Una Noche Oscura y Tormentosa, Tu Primer Gran Reportaje, Aves y Byakhees, Marcado por la Maldición.

Sucesos (15):
Claustrofobia, Triskaidekafobia, Refugio en una Sala Prodigiosa, Ferrocarril, Luz Solar Directa, Amanecer de un Nuevo Día, En el Momento Preciso, Descubrir Secreto Escondido, Contacto Mental con la Gran Raza de Yth, Encuentro Fortuito (x2), Automóvil, Camello, Terrible Tormenta, Horrenda Catástrofe.

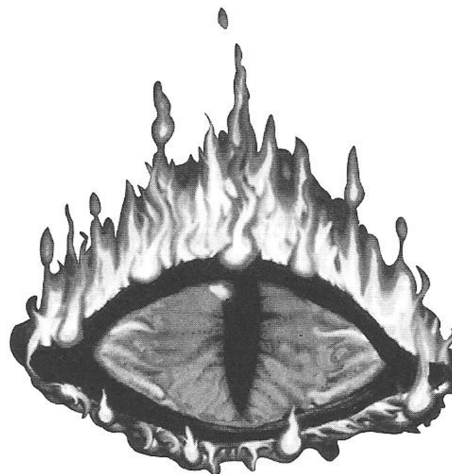
Libros (3)/Hechizos (4):
Necronomicón Edición Dee (Inglés), Libro de Eibon (Inglés), Los 7 Libros Crípticos de H'San (Inglés)/ Creación de Portal, Signo de Eibon, Entusiasmo de los Semejantes, Resurrección.

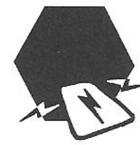
Monstruos (7):
Profundo (x2), Shoggoth, Madre Hydra, Padre Dagón, Dhole, Gnoph Keh.

Artefactos (5):
Dinamita, Joyas de los Profundos, Fórmulas y Diagramas de Orne, Esfera de Nath, Rifle de Cazar Elefantes.

Aliados (7):
George Birch, Randolph Carter, K.J Hooper, William Channing Webb, Simon Orne, Jeremiah Brewster, Nahum Gardner.

Localizaciones (12):
Psiquiátrico de Arkham, Manicomio de Sefton, Destartalada Casa de Campo de Ammi Pierce, Cementerio de Peck Valley, Bolton, Aylesbury, Logia de la Sociedad del Crepúsculo de Plata, La Casa de Olney Court, Camposanto de St. John, Estudio de Robert Blake, El Boston Globe.





MYTHOS: DISEÑAR UNA BARAJA (II)

Lo prometido es deuda. Con la segunda parte de esta hoja parroquial os hablamos de las barajas centradas. Nuestra intención era acabar en este artículo esta miniserie dedicada al diseño de barajas, incluyendo también la baraja agresiva. Pero hemos considerado más interesante ofreceros una aclaración sobre la Tormenta, que estaba confundiendo a muchos jugadores

POR EL PADRE ANGUS O'BRIAN,
CLÉRIGO DE FE TITUBEANTE

Baraja centrada

A diferencia de la anterior (la baraja multiuso que explicábamos en el pasado LIDER), la baraja centrada se basa únicamente en las Aventuras estrictamente necesarias que sumen el número suficiente de Puntos (25) como para acabar un Juego de Campaña. En el ejemplo que proporcionamos las dos Aventuras suman un total de 27. Y se le llama centrada precisamente por esto, ya que se centra en un número mínimo de Aventuras.

Y un aviso: Los que juegan a las nuevas ediciones inglesas de *Mythos* se habrán dado cuenta de que el Reglamento revisado aconseja 20 Puntos para la Campaña (en lugar de 25). No hay ningún problema: Recordad tanto los que jugáis con las cartas inglesas como con las castellanas que los Puntos de Aventura de la Campaña se pueden pactar entre los jugadores, así que caben campañas más o menos largas.

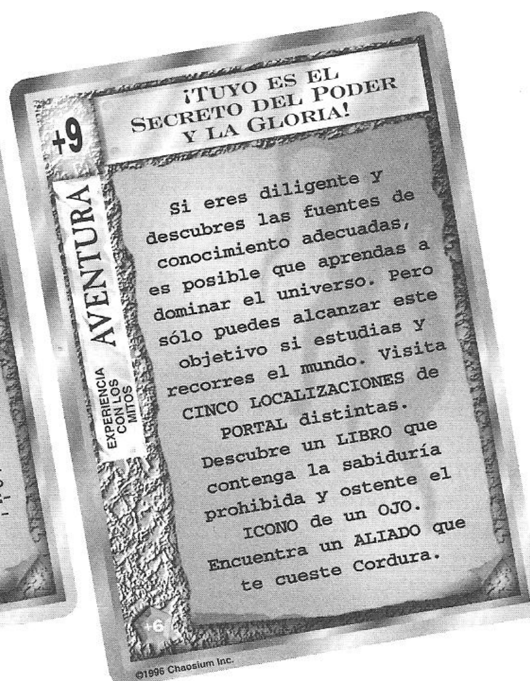
Normalmente las Barajas Centradas se componen de dos Aventuras, una corta (entre 7 y 10 puntos) y una más larga (entre 15 y 18 Puntos). Para el Ejemplo hemos escogido Salvar al Mundo por que es la Gran Aventura por antonomasia.

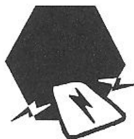
Interesa jugar este tipo de baraja con Investigadores que tengan la mayor movilidad (diferencia entre Máximos y Mínimos de Descarte de las Manos) y COR posible. Ya veremos más adelante el porqué de ello.

A contrario de lo que pudiera pensarse, no es aconsejable jugar lo más rápidamente posible la Aventura corta y luego la larga (o viceversa). Lo mejor es aprovechar la Aventura más corta para ir bajando, a la vez, los requisitos de la Aventura larga que puedan quedar en juego (Aliados, Libros, Hechizos y Artefactos principalmente). Una vez jugada la Aventura corta (y habiendo bajado todos los requisitos posibles de la larga), nos podremos centrar en la segunda. Además, en el ejemplo que presentamos, para poder jugar la Aventura de Salvar al Mundo se nos exige como requisito el haber jugado una Aventura de Experiencia con los Mitos previamente así que, en este caso, el orden señalado va a misa. Y es para esto para lo que necesitamos un Investigador con gran Movilidad: Cuando juguemos la primera parte necesitaremos retener el máximo número posible de cartas (ya que nos interesa bajar todo lo que sea posible). Y cuando juguemos la segunda parte (la Aventura más larga), nos interesa tener el mayor número de descartes posibles, ya que nos centraremos en buscar únicamente los Sucesos y Localizaciones que no han podido quedarse en juego (amén de algunas cartas más que hayamos tenido que descartar o enterrar en la primera parte).

Esta baraja tiene una serie de ventajas y desventajas muy acusadas. La mayor ventaja es saber que, si conseguimos acabar la segunda Aventura, es prácticamente seguro que ganaremos la partida (a menos que tengamos una COR escandalosamente baja), y es que obtener 15 ó 18 Puntos de Aventura de golpe y porrazo pesa mucho. Y saber esto es un gran aliciente. Al centrarnos únicamente en dos Aventuras las posibilidades de confundirnos se reducen mucho (a diferencia de la baraja multiuso). Aún así se recomienda que aprendas muy bien los requisitos (poca precaución es poca) y que lleves en la Baraja un par de copias de cada Aventura. Y la última ventaja es la gran satisfacción personal que comporta el acabar una Aventura tan larga. Todo buen jugador de *Mythos* que se precie ha de jugar (e intentar acabar) una Aventura larga por lo menos una vez en su vida. La sensación que se experimenta al conseguir acabarla es muy parecida a la de visitar el retrete después de sufrir durante un par de días retenciones gástricas: Te quedas de lo más aliviado. Y, aún así, muy poca gente lo hace (me







refiero a intentar acabar las Aventuras largas, no a ir al lavabo).

Pero esta baraja tampoco es la panacea a la hora de jugarla, ya que comporta una serie de desventajas, siendo la más destacable la facilidad con la que se puede reventar una Aventura larga, extremo que explicaremos en el párrafo siguiente. Además, la mayoría de Aventuras largas piden extrañas combinaciones de Sucesos, y Localizaciones "anormales" (Islas, Exóticas...), siendo la invocación de Primigenios y Dioses Exteriores una auténtica marca de la casa. Todo ello puede poner sobre aviso a los rivales, que se dispondrán a dar al traste con tu Aventura a la mínima oportunidad que tengan (y es posible que lo consigan). Y es por esto que recomendábamos jugar parte de los requisitos de la segunda Aventura durante la primera: Puede confundir bastante a los otros.

Existen varios trucos contra este tipo de barajas. Si el jugador está en la primera fase (descargando cartas y acabando la Aventura corta) todo lo que le obligue a enterrar cartas en juego le fastidiará mucho. Por Ejemplo: Matando a sus Aliados (con Monstruos, Sucesos y Hechizos) o robándole los Libros y Artefactos (Ángeles Descarnados de la Noche, Mi-Gos, Ladrones en el Desván...). Se ha de tener en cuenta que toda carta que se le entierre volverá a ser barajada al acabar la primera Aventura, y no le valdrá para la segunda, teniendo que volver a jugarlas, lo que le ralentizará mucho más las cosas. Si el jugador ya está en la segunda fase (jugando la Aventura larga) existen una serie de Artefactos, Sucesos y Hechizos que le obligan a **descartarse** de lo jugado (ahora enterrar ya no vale de nada, ya que la Carta seguiría formando parte de su Mazo de Crónica). Por ejemplo: Las Tormentas, que le obligan a descartarse de un Suceso de Viaje (sobre las Tormentas, no estaría de más que leyésemos la aclaración más adelante, en este artículo), la Esfera de Nath, el Terremoto o la Ola de Olvido, que descartan la Localización actual de un Investigador (y entierran los Sucesos que estén debajo, hasta encontrar otra Localización). La Amnesia (con un poco de mala suerte se ha de descartar de la Aventura), o la Horrenda Catástrofe que entierra a un Aliado, pero descarta el Arma que lleve. También pueden fastidiarle bastante En el Momento Preciso o con una Tragedia Inesperada, según los casos, y el Anillo de Eibon, con el que decidiremos su siguiente (y lo más desafortunada posible) jugada, amén de poder echarle un vistazo a sus cartas.

Contra todo este simpático arsenal el jugador poco puede hacer para defenderse: El Contacto mental es un gran comodín defensivo, pero Único, por lo que debe reservarse para cuando te la hayan jugado "bien jugada" y la Campanilla de Tezchaptl puede cancelar Hechizos. Pero la mejor baza defensiva que pueda tener el jugador de una Aventura larga consiste en duplicar las cartas que sean más importantes para completar la Aventura (sobre todo las que se piden con nombres y apellidos, por ejemplo Las Fórmulas y Diagramas de Orne en la Baraja que aquí aparece). Eso sí, hay que respetar la Marca Única (ya que solo puede haber una de cada carta en la baraja). A la táctica de la duplicación se debe que, en la Baraja del ejemplo, haya un número de cartas tan elevado (75). Y, en último término, siempre queda recomponer el Mazo o, si la situación es especialmente desesperada, someterse a una Lobotomía Voluntaria. Tranquilos, no duele demasiado...



Ejemplo de baraja "centrada"

(75 Cartas)

– INVESTIGADOR: Catedrático Solemne, Duro Gángster de Chicago o Cínico Veterano de la Gran Guerra. El Catedrático Solemne es recomendable por que así no dependemos de un Aliado que sepa hablar Latín (Prof. Wingate Peaslee, en la baraja) para poder bajar el Necronomicón. Siempre se pueden añadir otros Aliados que sepan hablarlo (en la baraja existe otro más: Brown Jenkin, pero es preciso resucitarlo primero). Tanto el Gángster como el Veterano son recomendables por que tienen una COR inicial bastante alta y un buen margen de maniobra con las cartas (Mínimos y Máximos).

– AVENTURAS (2): ¡Tuyo es el Secreto del Poder y la Gloria!, Salvar al Mundo.

– SUCESOS (19): Amanecer de un Nuevo Día, Automóvil (x2), Claustrofobia, Contacto Mental con la Gran Raza de Yth, Descubrir Secreto Escondido, Encuentro Fortuito, Luna Creciente (x2), Luna Nueva (x2), Hidrofobia, Hidroavión, Horrenda Catástrofe, Iatrofobia, Refugio en una Sala Especial, Tifus, Vapor de Carga (x2).

– LIBROS (2)/HECHIZOS (9): Arcillas de Eltdown Edición Winters-Hall (Inglés), Necronomicón (Latín) / Símbolo Arcano (x2), Resurrección (x2), Vuelo, Remortificación, Ángulos de Tagh Clatur, Rueda de Niebla de Eibon, Nube de Memoria.

– MONSTRUOS (10): Cthulhu, Nyarlathotep, Semilla Informe (x4), Vagabundo Dimensional (x4).

– ARTEFACTOS (9): Escopeta (x2), Espada de Paracelso, Fórmulas y Diagramas de Orne (x2), Lekythos (x2), Trapezoedro Brillante, Campanilla de Tezchaptl.

– ALIADOS (6): Keziah Mason, Brown Jenkin, Profesor Wingate Peaslee, K.J Hooper, Simon Orne, Albert Shiny.

– LOCALIZACIONES (18): Retoka (x2), Otaheite, M.U-Biblioteca de Orne, M.U.-Facultad de Medicina, M.U.-Paraninfo, Camposanto de Copp's Hill (x2), Muelles (x2), Café de la Calle Lowell, Sede de la Sociedad Secreta del Ojo Aúreo, Casa de lo Inmencionable, Psiquiátrico de Arkham, Cementerio de Christchurch (Earl Geler), Cementerio Viejo de Arkham, Frenopático, Mansión Crowninshield.

Una Terrible Tormenta, pero no tanto

La carta del Suceso de la Terrible Tormenta, así como los otros sucesos con el Atributo de Tormenta (el Tifón y el Huracán) tienen una redacción confusa (que ya aparecía en el original inglés) y que puede propiciar una mala interpretación de las mismas, en parte provocada por el subtítulo genérico "Afecta a Todos los Investigadores". Este problema ya apareció en el campeonato de *Mythos* que se celebró en *Dia de Joc*, por lo que hemos decidido aclararlo de una vez por todas para que no se repitan situaciones como ésas (donde cada uno interpretaba la redacción de la carta según su propia conveniencia, pero nadie quería creer en las explicaciones del Padre O'Brian, que seguía clamando como un profeta en el desierto, a pesar de tener más razón que un santo). La redacción de la Carta es la siguiente:

Entiérrense las cartas de Viaje por Aire de encima de los Mazos de Crónica (regresan a su Localización original).



Ignórense las Pérdidas /Ganancias de COR. No se pueden emplear Portales. No se pueden jugar cartas de Viaje por Aire mientras esta carta esté en juego. Entiérrese esta carta si se juega algún Suceso de Día o Noche.

Con lo que se **producían** las siguientes **malas interpretaciones:**

– Nadie podía ganar ni perder COR: Momento que se aprovechaba para bajar toda suerte de Artefactos, Libros y Aliados Corruptos sin ningún coste de COR, al igual que se empezaban a lanzar Hechizos con la máxima alegría. Para más Inri, algunos consideraban que el Combate Cósmico ya no tenía razón de ser (no habían pérdidas de COR, los Monstruos no servían para nada), por lo que en la fase de Combate enterraban directamente sus Monstruos. Del mismo modo, nadie podía ganar COR por lo que se debían ignorar los beneficios que otorgaban ciertos Sucesos, Artefactos, Localizaciones (especialmente Manicomios) y, lo que es más grave, los beneficios de COR de las cartas de Aventura.

– Nadie podía emplear Portales, con lo que devenía imposible la invocación de Monstruos (y, además, los Monstruos ya invocados no servían para nada, como ya se ha señalado antes). Y quien dice Monstruos, dice también Primigenios y Dioses Exteriores (que también requieren de una Localización con Portal).

– Se enterraban las cartas de Viaje por Aire (o el Viaje correspondiente, según la clase de Tormenta) que estuvieran **en juego** (volviendo a la Localización originaria). Nadie podía jugar otro Viaje mientras estuviera en juego la Tormenta (se puede quitar con un Suceso cualquiera de Día o Noche). Este es el único efecto general que se aplicaba correctamente.

En definitiva, cualquier suceso de Tormenta se convertía en el chollo del siglo y esta interpretación desvirtuaba completamente el sistema de juego ya que un simple Suceso devenía mucho más poderoso que un Primigenio o un Dios Exterior que, como máximo, impiden la ganancia de COR (aunque no la Pérdida) y siempre son mucho más difíciles de usar como cartas que los Sucesos, ya que en todo caso exigen dos requisitos previos para ser lanzados. Un compañero de Fe del Padre Angus O'Brian, alarmado por la "nueva dimensión" que había alcanzado esta carta, se puso en contacto con los diseñadores de *Mythos* (los mismísimos Dioses Exteriores). La respuesta de Shannon Appel (co-editor y uno de los factótums del juego) fue tajante (se ha traducido lo más literalmente posible):

La redacción de la Carta es confusa. **SI** *se entierra tu Localización actual (es decir, porque era un Suceso de Viaje de la clase apropiada)* [NOTA: Recordemos que los Viajes Largos tienen el carácter de Localización mientras estén en juego], **ENTONCES** *se ignoran las ganancias/pérdidas de COR de la Localización a la que vuelves. Las Tormentas no tienen* **NINGÚN** *otro efecto en la ganancia o pérdida de COR. (...) Si te entierran el Suceso de Viaje no puedes usar el Portal en la Localización a la que vuelves.* **NO** *tiene efectos en el uso de los otros Portales.*

Es decir, la que sigue, partiendo de la respuesta de Mr. Appel, es la **interpretación correcta** y que, a partir de este mismo momento, tiene carácter **oficial** por lo que no se admitirá ninguna otra interpretación: Las cartas de Tormenta tienen un efecto general (aplicable a todos los Investigadores) y varios efectos especiales (que solo se aplican a los Investigadores que se ven forzados a enterrar sus Sucesos de Viaje respectivos, según la Tormenta, y a volver a la Localización de la que partían). Si el Suceso de Viaje ya forma parte de tu Mazo de Crónica (porque ya se jugó la Localización de destino) la Tormenta NO tiene efectos especiales en este Suceso ya que **no está en juego.**

Efecto General (para todos los Investigadores): No se podrán jugar los Sucesos de Viaje que la carta de Tormenta señale hasta que ésta sea enterrada (mediante un Día o Noche normalmente). **NO** hay más efectos generales.

Efectos Especiales (para los Investigadores forzados a enterrar el Suceso apropiado, volviendo a la Localización de la que partían): Al volver a la anterior Localización **NO** pueden aplicar la pérdida o ganancia de COR que señalase esa Localización (suponiendo que la anterior Localización tuviera alguno de estos efectos) y **NO** pueden usar el Portal (de haberlo) en esa anterior Localización (independientemente de si lo usaron o no en su momento). Si consiguen llegar, de algún modo (Caminando, o con un Viaje que no se vea afectado por la Tormenta en cuestión), a una nueva Localización, estos efectos especiales ya **NO** se aplican.

Por lo demás: Las ganancias y pérdidas de COR de los otros Investigadores se aplican normalmente (usando Hechizos, cogiendo Libros o Artefactos, invocando Monstruos, bajando Aliados, acabando Aventuras, llegando a Manicomios, etc...). Los Portales se pueden usar (y, por tanto, bajar Monstruos) siempre que no estés en un portal afectado por la Tormenta (es decir, el de la Localización a la que te obligan a volver). El Combate Cósmico se desarrolla normalmente y todo el mundo puede perder COR a consecuencia de éste (incluyendo el Investigador atrapado en la Localización a la que volvió a causa de la Tormenta, ya que el efecto de inaplicar pérdida/ganancia de COR **SÓLO** afecta a los posibles sumandos o restandos que otorgue la Localización como tal en su respectivo pentágono).

Todo esto se aplica en **cualquier** Suceso de Tormenta, aunque con ciertas especialidades según el caso (por ejemplo, la Terrible Tormenta afecta a los Viajes por Aire, y el Tifón hace lo propio con los Viajes por Mar, mientras que el Huracán afecta a ambos tipos de Viajes). Y quien no esté de acuerdo con esta interpretación que piense en el siguiente dilema: ¿Cómo sería posible invocar a Ithaqua (que requiere una Tormenta) si las Tormentas 'anulaban' los Portales?. Y no nos vengáis ahora con lo del Trapezoedro Brillante, que no cuela.

Como citó el Padre Angus O'Brian en su momento: "Quien quiera escuchar, que escuche. Y si no quiere, que cierre el buche".



EL TESORO PERDIDO (I):
DE CONSTANTINOPLA HASTA TIRO

AQUELARRE
ALMOGÀVERS

No se si recordaréis que hace unos números (en el LIDER 51, para ser más exactos) dejamos a unos personajes colgados en Bulgaria, tras un viaje a través del Valle de los Muertos, intentando evitar un maléfico complot contra la Corona de Bulgaria. Bien, ahora les ofrecemos la oportunidad de salir de su retiro (o de buscarse nuevos líos) en esta campaña en dos entregas

POR ENRIC GRAU Y RICARD IBÁÑEZ

Introducción

Constantinopla, capital del Imperio Bizantino, año de nuestro señor de 1305. Las tropas mercenarias almogávares acampan en la población cercana de Gallipoli mientras su líder y jefe, el Megaduque Roger de Flor, reside momentáneamente en la capital para resolver asuntos de estado. Una extraña figura, embozada y montando un valioso caballo, espera mientras su criado muestra a los impacientes soldados los salvoconductos pertinentes, puño y letra del Senescal del Rey de Jerusalén. Sin duda esa es una carta de presentación que abriría todas las puertas en la Europa Occidental. Pero en el Imperio Bizantino, antiguo reclamante para sí de los territorios de Tierra Santa y con muy malos recuerdos de los bárbaros normandos, esa firma causa más recelos que otra cosa. Pero en la política las formas son las formas y no hay país en el mundo que siga más al pie de la letra los formalismos que el Imperio (aunque a escondidas te mate o te envenene). Así que el extraño visitante recibe los honores merecidos y, eso sí, una nutrida escolta de soldados bizantinos que le conduce a presencia del Megaduque.
Se trata de Ahmed Kabul, ex-capitán de la guardia del Emir de Damasco y actualmente al servicio del Senescal. Su vida ha transcurrido entre intrigas palaciegas y saqueos a poblados indefensos. No es lo que podríamos llamar un santo. Ni siquiera es una buena persona. Es un criminal frío y astuto que sólo trabaja para si mismo. De hecho tuvo algunos problemillas con el Emir (léase golpe palaciego frustrado) hace unos 15 años (justo antes de la pérdida de San Juan de Acre) que le hicieron cambiar de bando y ofrecer sus desinteresados servicios a la corona cristiana de Jerusalén (una corona sin reino). Y allí ejerció muy eficientemente sus funciones. De hecho algunas veces demasiado eficientemente (¿quizás con la gente de su antiguo amo?). Sea como sea, el caso es que se ganó la confianza del Rey y sus hombres, los cuales le dieron manga ancha en sus asuntos. Y, claro, Ahmed no era hombre que desperdiciara tales regalos... Aprovechando una visita al conde Gautier de Atenas (con la petición de ayuda acostumbrada) colocó espías en la corte para ampliar así su área de influencia. De paso aprovechó para buscar antiguos enemigos. Así que, entre encargo y encargo, interrogación por aquí y tortura refinada por allá, se tropezó con algo de sumo interés: el escondite del tesoro del templo de Jerusalén. Imaginaos, montañas de oro y joyas



acumuladas durante siglos de gobierno judío. La confesión fue arrancada a un agente secreto de los templarios, un sirio, que también trabajaba para los assasim, capturado cuando hacía escala hacia Francia. Solo había un problema: la localización del tesoro se encontraba en medio de las tierras de su anterior amo, el Emir. Ahmed lo tenía claro. Ni por un momento se le ocurrió confesar a sus actuales señores el hallazgo, pero algo habría que decir, así que pensó que lo mejor sería mentir descaradamente. Se reunió con los otros miembros de la embajada del rey, en privado, y les explicó que había dado con la localización de la cruz verdadera, la Veracruz, encontrada por los cruzados en la Primera Cruzada y perdida hacía mucho tiempo. La importancia de este hecho saltaba a la vista ya que la reliquia era un símbolo lo suficientemente importante como para mover otra cruzada. Pero, por motivos evidentes, Ahmed no quería que intervinieran los hombres del Rey. Prefería gente lo más desvinculada posible a la casa de Jerusalén (gente a la que pudiera traicionar y eliminar sin problemas). Así que propuso que se contrataran mercenarios a sueldo alegando que serían más discretos y desapasionados que los nobles caballeros. El sigilo y el secreto eran vitales en la operación ya que tendrían que introducirse en territorio enemigo. Y, ¿donde se podían encontrar los mercenarios más eficientes (y más tontos) del mundo?



AHMED

Para *Almogàvers*:
DES: 14 AGI: 12 CON: 12
MEM: 12 ATE: 14 VOL: 16
FUERZA: Normal
TAMAÑO: Normal
ASPECTO: Normal
CARISMA: Muy Notable.
PROFESION: Guerrero (IN).
ARMAS: Espada (IN), Daga (IN).
ARMADURA: 2/7 ó 5/19.
CAPACIDAD DE DAÑO: 12.

Para *Aquelarre*:
FUE: 12 AGI: 14 HAB: 16
RES: 14 PER: 14 COM: 20
CUL: 15
Apariencia: 12 RR: 50% IRR: 50%.
Armas: Sable 75%, Daga 75%.
Armadura: Cota de mallas con refuerzos (Prot. 6).
Competencias: Cabalgar 50%, Mando 40%, Conocimiento mágico 20%, Tortura 90%.

HENRI DE GRAUMONT

Para *Almogàvers*:
Considerarlo como un Cavaller Franc (Ver pag 128).

Para *Aquelarre*:
Ver características en la pag 68 del manual.

RICARDO DE IBAÑA

Para *Almogàvers*:
Considerarlo como un Soldat Franc (Ver pag 128).

Para *Aquelarre*:
Ver características en la pag 115 de Dracs.

ALEXIS KRONIKOS

Para *Almogàvers*:
DES: 14 AGI: 12 CON: 14
MEM: 12 ATE: 14 VOL: 16
FUERZA: Fuerte
TAMAÑO: Normal
ASPECTO: Normal
CARISMA: Notable.
PROFESION: Guerrero (IN).
ARMAS: Espada (IN), Daga (IN).
ARMADURA: 2/7 ó 5/19.
CAPACIDAD DE DAÑO: 14.

Para *Aquelarre*:
FUE: 15 AGI: 15 HAB: 20
RES: 20 PER: 10 COM: 15
CUL: 15
Apariencia: 16 RR: 20% IRR: 80%.
Armas: Espadón 85% (1D10+1D6+2).
Armadura: Cota de mallas con refuerzos (Prot. 6).
Competencias: Cabalgar 50%, Mando 40%, Conocimiento mágico 40%.
Tiene un anillo de protección que resta 20% a darle.

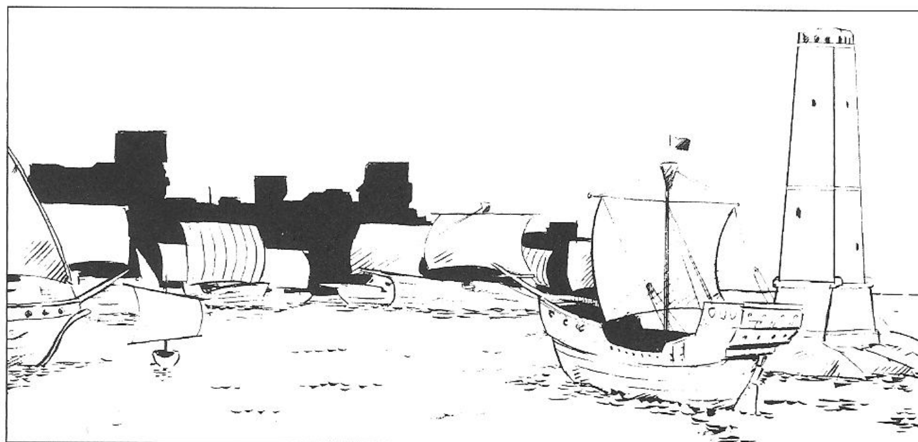
De como liar en esto a los personajes

Si has jugado el módulo **La secta del Dragón** (aparecido en tres partes en los LIDER 49, 50 y 51) puedes aprovechar el hecho de que Roger de Flor ya debe de estar harto de los personajes de los jugadores. De esta forma aprovechará la ocasión encomendándoles una misión que los llevará lejos, muy lejos. Desde el punto de vista del Megaduque la historia es irrelevante ya que no le da ninguna credibilidad. Además, ya tiene demasiados problemas en casa como para ir a buscar reliquias fantásticas fuera.

Si no has jugado esa aventura sería interesante que lo hicieras antes de empezar ésta ya que hay algunas referencias divertidas a la misma (personajes que se vuelven a encontrar y cosas así). En todo caso puedes pasar de eso y suponer que es el grupo de mercenarios que se tiene más a mano en ese momento. Puedes incluso trasladar la introducción a otro lugar, Barcelona por ejemplo, y cambiar el Megaduque por el Rey Jaime II. También puedes cambiar el momento histórico para adecuarlo a tu campaña. O sea: mientras tu grupo pueda ser considerado como un grupo de hombres de armas (con algún apoyo en otros campos) que sea susceptible de recibir órdenes de algún jerarca un tanto elevado (Rey, Conde o similar), no hay ningún problema. Puedes hacer los cambios que sean pertinentes para que la historia se adapte mejor a tus personajes y tu campaña. Las menciones a personajes de la otra historia se pueden mantener o cambiar por otros personajes similares que se hallan encontrado tus jugadores a lo largo de sus aventuras.

Cuando Ahmed llega con la petición de un pequeño grupo mercenario de élite, un caballero llamado Henri de Graumont (amigo de los personajes) sugiere al Megaduque la posibilidad de librarse de "esos alocados mercenarios", o sea, de los jugadores. El Megaduque





ALBERTUS ANDRÓNICO

Para *Almogàvers*:

DES: 14	AGI: 14	CON: 10
MEM: 12	ATE: 12	VOL: 8

FUERZA: Débil
TAMAÑO: Normal
ASPECTO: Atractivo
CARISMA: Muy notable.
PROFESION: Clérigo (aprendiz).
CAPACIDAD DE DAÑO: 12.

Para *Aquelarre*:

FUE: 12	AGI: 15	HAB: 15
RES: 12	PER: 12	COM: 5
CUL: 12		

Apariencia: 16 RR: 25% IRR: 75%.
Competencias: Elocuencia 80%, Psicología 80%, Griego 65%, Catalán 50%.

acepta de inmediato, así que Henry encomienda a su amigo Ricardo de Ibaña (soldado brutal) para que encuentre a los jugadores y los traiga a palacio con la promesa de trabajo fácil y dinero.

Ahmed ha insistido en que la cosa ha de ser secreta. O sea que requiere la máxima discreción. Así que a los personajes, que no son más que unos mandados, se les dice que son contratados para proteger y asistir a un miembro de la corte del Rey de Jerusalén que ha de partir en una misión secreta en Tierra Santa (los detalles del pago son a tu discreción pero no te dejes timar: más de 100 mo son demasiadas. La mitad ahora y el resto luego). Si preguntan o requieren más información sólo se les dirá que la misión consiste en la búsqueda de una reliquia, sin especificar cuál y que hay que atravesar tierras musulmanas.

La secta al acecho

Pero hay gente que tiene oídos en todos sitios y, en la corte bizantina, aún más. En este caso los interesados son, ni más ni menos, que la Secta del Dragón (ver LIDER 49, 50, 51). Como es natural acaban enterándose de que Ahmed va en busca de la Veracruz. ¿Quizás porque el Chambelán de la corte pertenece a la Secta? Sea como fuere, la secta está interesada en poseer el objeto y encomienda a su máximo representante en Bizancio, o sea, el Chambelán, para que la consiga "cueste lo que cueste".

Un Chambelán de la corte no puede irse de aventuras sin un motivo convincente, como que la corte se mueva, por ejemplo. Y, como la corte no da visos de moverse, el Chambelán no puede irse de viaje. Así que encomienda la misión a uno de sus hombres más leales (miembro también de la secta) para que acompañe al grupo alegando que es necesario que el Imperio Bizantino tenga una representación en tan sagrada misión. Y, por muchos reparos que pone Ahmed, Alexis Kronikos, caballero de pro y de moralidad intachable, se une a la expedición.

El viaje

El barco es una coca de dos palos no muy grande pero ágil y rápida. Ahmed lleva consigo dos soldados veteranos de la guardia real, Germán y Gay (soldados francos). En el barco hay además cuatro marineros (Mario, Marco, Paolo y Lucio) y su capitán, Antonio Malaspina, todos genoveses. El capitán no es un marino. En realidad se trata de un comerciante que ha decidido comprar su propio barco para economizar a la larga en los gastos de viaje. Los marineros sólo saben que su pasajero es alguien muy importante y que han de dejarlo en Tiro. Luego han de volver por él al cabo de una semana.

El viaje transcurre de forma apacible y todo parece presagiar una travesía muy aburrida si no fuera porque al cabo de unos días, el marinero cocinero se queja de que le han desaparecido algunas viandas (de las más caras, por cierto). Si investigan a fondo en la bodega descubrirán a un polizón. Se trata de un hombre joven vestido con harapos, barba y pelo largos hasta la cintura, bastante sucio. La imagen viva de un eremita. En su mirada perdida se refleja la Fe con mayúsculas, aunque algunos dirían que es más bien estrabismo. Manifiesta su vivo deseo de llegar como sea a Tierra Santa para poder pisar los mismos lugares que nuestro Salvador. Su vehemencia es tal, que marineros, soldados y hasta el mismo Malaspina se ven sobrecogidos por un sentimiento religioso que ya creían muerto y enterrado en lo más profundo de sus corazones. Así que deciden regalarle el pasaje y dejarlo en Tiro.

Este personaje dice llamarse Albertus, pero su verdadero nombre es Andrónico Assen. Se trata de un príncipe búlgaro que ha decidido tomar el camino del señor para redimirse de sus muchos pecados (ver LIDER 49, 50, 51) después de un trauma que sufrió hace un año. Entonces decidió ingresar en una de las comunidades ascéticas más duras de la historia: el monasterio del Monte Athos (en la costa norte de Grecia). Es posible que alguno de los jugadores lo reconozca (si han jugado el módulo anterior) pero la cosa es difícil ya que con el pelo y la barba está irreconocible. Él, por su parte, no ve tres en un burro ya que su mirada pérdida es, efectivamente, debida al estrabismo producido por un exceso de celo en lo del ayuno que se le impuso en el monasterio. No habría más problema si no fuera porque está siendo perseguido por el clan de los Malatesta (a los que ofendió en la persona de Giovanna Malatesta Tagliattelle, cuando era un joven alocado y sinvergüenza), los cuales han encontrado la pista que los conduce a cierto barco que salió de Bizancio...

Escala en Chipre

Una escala casi obligada para los viajeros hacia Tierra Santa es el reino cristiano de Chipre. Allí serán recibidos con todos los honores que se merece un enviado del extinto reino de Jerusalén. Los caballeros Hospitalarios, que gobiernan Chipre en estos momentos, no son muy pródigos en fiestas y banquetes pero... un día es un día. Así que serán agasajados e invitados a un gran banquete que se celebrará al día siguiente de su llegada.

En el banquete se hablará sobre todo de los planes para reconquistar Tierra Santa y la necesidad de una nueva y gran cruzada que libere los santos lugares de las manos del infiel. El clima, regado con abundante vino y con la presencia de las damas del reino, será eufórico. Aquí puedes explayarte si quieres en las consabidas borracheras, encuentros amorosos, peleas por

un quítame de aquí esta mancha, etc. La descripción de los personajes en la corte no viene al caso pero puedes tomar como ejemplo las de un noble, guerrero o similar. Las damas, claro está, son cortesanas entrenadas en la antigua habilidad de dar celos a sus maridos y meter en líos al más pintado. Todo tuyo.

De todas formas cualquier estropicio o pelea será pasada por alto, más que nada porqué los mismos caballeros del reino serán los primeros en cometer tales altercados. Así que, por la noche serán recibidos en una velada especial y privada por el Gran Maestre de la orden (no creo que los jugadores hayan sido tan bestias de ponerse a mal concretamente con él..., espero).

HUGO DE MONTFORT

Para *Almogàvers*:
DES: 12 AGI: 12 CON: 16
MEM: 10 ATE: 12 VOL: 12
FUERZA: Fuerte
TAMAÑO: Grande
ASPECTO: Normal
CARISMA: Notable.
PROFESION: Guerrero (IN).
ARMAS: Espada (MA), Daga (IN), Hacha(IN).
ARMADURA: 2/7 ó 5/19.
CAPACIDAD DE DAÑO: 14.

Para *Aquelarre*:
FUE: 20 AGI: 12 HAB: 18
RES: 20 PER: 10 COM: 10
CUL: 10
Apariencia: 17 RR: 90% IRR: 10%.
Armas: Espadón 95% (1D10+1D6+2).
Armadura: Cota de mallas con refuerzos (Prot. 6).
Competencias: Cabalgar 60%, Mando 65%, Otear 45%.

CLAN DE LOS MALATESTA

Para *Almogàvers*:
DES: 12 AGI: 12 CON: 10
MEM: 8 ATE: 10 VOL: 8
FUERZA: Normal
TAMAÑO: Grande
ASPECTO: Feo
CARISMA: Normal.
PROFESION: Pastores (Iniciado).
ARMAS: Daga (AP), Tirar piedras (IN).
CAPACIDAD DE DAÑO: 12.

Para *Aquelarre*:
FUE: 15 AGI: 15 HAB: 12
RES: 10 PER: 5 COM: 5
CUL: 5
Apariencia: 5 RR: 35% IRR: 65%.
Armas: Cuchillo 40% (1D6).
Competencias: Esconderse 50%, Otear 35%, Tortura 50%, Cuidar cabras 75%.

En la velada se hablará de la situación del Rey y de su urgente necesidad de dinero y tropas. Lamentablemente el Gran Maestre no podrá prometer nada por el momento. A la reunión asiste un noble llamado Hugo de Monfort (conocido por los pjs si han jugado el anterior módulo). El Gran Maestre pedirá a Ahmed que lo lleve hasta Tiro ya que tiene una misión diplomática allí. Ahmed aceptará (no es problema para él) sobre todo después de oír la cantidad del pago del pasaje: 100 monedas de oro.

La misión de Hugo es la de pagar el rescate por un caballero cruzado que lleva más de 20 años en los calabozos musulmanes. La cantidad de dinero requerida no ha sido posible de reunir hasta ahora. Evidentemente no lleva tal cantidad encima en metálico sino que tiene una carta de pago judía por el valor en cuestión (10.000 mo). Como es natural defenderá la carta con la vida y, para más seguridad, la lleva guardada dentro de su vestido.

A la salida de la recepción, de noche, cuando vayan caminando por la ciudad hasta sus aposentos, los jugadores sufrirán el ataque de unos individuos embozados en capas negras que huelen a cabra (el número es equivalente al grupo de jugadores menos uno: hay que tener en cuenta que Andrónico no lucha). Se trata, claro está, de los Malatesta en busca de venganza. Si la cosa no va bien para ellos se darán a la fuga hasta su barco intentando despistar a sus perseguidores.

Tiro

El viaje hasta Tiro transcurre sin incidentes (aunque el director de juego es bien libre de amenizar la partida con un ataque pirata, una tormenta, el ataque de un tiburón gigantesco, etc). Una vez allí serán retenidos por las autoridades aduaneras hasta que Ahmed consiga (con su natural habilidad y un generoso soborno) que les libren el paso.

Allí cada uno va a lo suyo. Hugo a entrevistarse con las autoridades para gestionar el rescate, Andrónico empieza a predicar en la plaza mayor y Ahmed se dedica a contratar guías y camelleros para una excursión al desierto. Los jugadores pueden acompañar a quien quieran.

Hugo: Llega hasta el palacio del Emir y se presenta con su petición. Allí es conducido a su presencia y empieza una larga y aburrida negociación. Al final se le concede un salvoconducto y una orden de liberación para llegar hasta Jerusalén (previo pago con la carta, se entiende).

Andrónico: Pues eso, que empieza a predicar la palabra de Cristo en medio de un pueblo infiel con un odio arraigado durante años contra los cruzados y su causa. Al principio no pasa nada porque casi nadie entiende su lengua pero, al cabo de un rato, la gente empieza a tomar piedras del suelo y se inicia la consabida lluvia de proyectiles y de insultos. Si hay algún jugador con él lo mejor que puede hacer es intentar salir de allí como puedan. Al final llegará la guardia que arrestará a Andrónico por provocar disturbios y lo encerrará en las mazmorras de su caserna. Será liberado al día siguiente ya que no soportaran sus peroratas y conducido a las puertas de la ciudad donde será expulsado con orden de no dejarle entrar.

Ahmed: Se dirige al zoco donde compra algunos camellos y contrata un guía. Lamentablemente para él, es reconocido por una de sus antiguas víctimas que parte raudo a comunicar su hallazgo a los agentes del Emir de Damasco. Ahmed se da cuenta un poco tarde e intentará detenerlo. Si hay algún jugador con él le ordenará que coja al ladrón que le ha robado su bolsa señalando al hombre que corre. Si los jugadores lo consiguen atrapar (tiradas de agilidad contra la del perseguido: 15), Ahmed intentará matarlo (a menos que los jugadores se lo impidan). Si no hay jugadores con él no conseguirá alcanzarlo y volverá rápidamente con el grupo urgiéndoles para salir ya mismo de la ciudad. Sea como fuere Ahmed tendrá urgencia para salir de la ciudad después del incidente. Próximo objetivo: La ciudad de Jerusalén.

Próximo episodio: Jerusalén y más allá.





EL VETERANO DE HATTIN

VAMPIRO: EDAD OSCURA

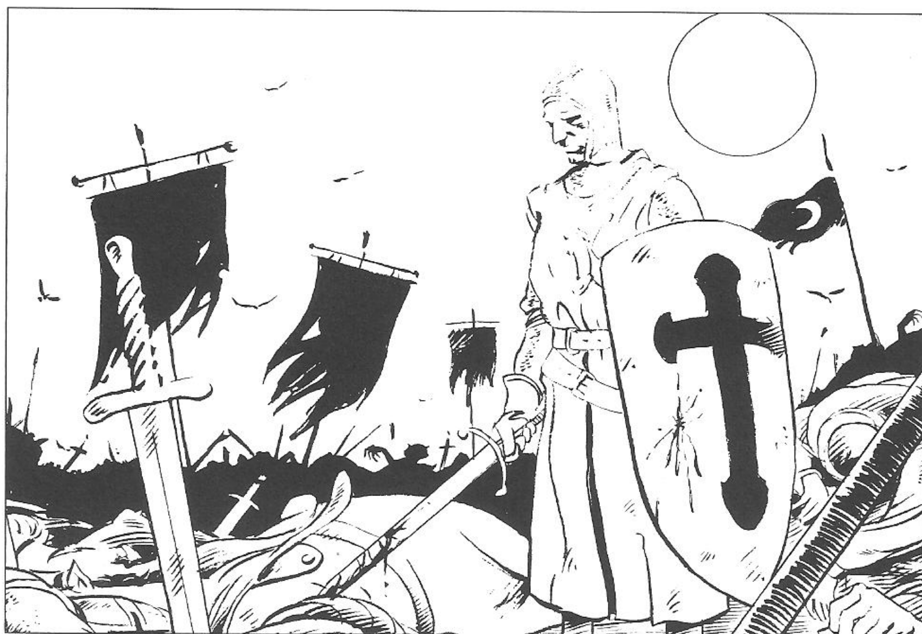
La época de las cruzadas coincide en gran parte con el período histórico de Vampiro:Edad Oscura. En este módulo, los PJs se cruzan con un teórico veterano de las Cruzadas que afirma saber donde está escondido el Grial. Naturalmente, no serán sólo los PJs quienes busquen la famosa copa de José de Arimatea, sino que tanto la Orden de las Cenizas Amargas como los Baali la buscarán

POR MAR CALPENA



El módulo no comienza en ningún lugar concreto, para que lo puedas adaptar a tu crónica como más te plazca, aunque si seria recomendable que fuera en un lugar relativamente cercano a Tierra Santa y que además estuviera en curso alguna feria local para aumentar el número de desconocidos llegados a la ciudad. Es conveniente que en el grupo haya un capadocio o cualquier otro vampiro estudioso de temas arcanos. El tema subyacente del módulo es la vanidad y lo difícil que es dejar el pasado atrás, pero el ambiente debe ser tan austero como sea posible. Debería quedar pendiente la cuestión de qué pasa cuando un mentiroso se cree sus propias mentiras.

El módulo comienza tras la llegada de un extraño vampiro peregrino a la ciudad. El vampiro en cuestión se presentará delante del príncipe local como un veterano de las Cruzadas abrazado en Tierra Santa. Afirma no conocer quién es su sire, pues fue abrazado una noche en las cercanías de Jerusalén cuando iba borracho, pero sabe que es un Ventrue de generación bastante reciente. Afirma también haber sido un caballero de la ciudad que fue a las Cruzadas, pero dice que el Abrazo le ha cambiado sustancialmente. Si los PJs investigan, descubrirán que efectivamente se parece a un caballero de la ciudad que nunca volvió de las Cruzadas y al que se le suponía muerto en la batalla de Hattin. Se establecerá en la ciudad discretamente al principio (es más, es muy recomendable que el Narrador deje pasar unos cuantos módulos para que los PJs ni siquiera se acuerden de él, de lo contrario el módulo funcionara peor). Luego montará un pequeño negocio de curaciones que tanto vampiros como mortales agradecerán profusamente. El negocio irá creciendo en importancia hasta hacerse poderoso. Él dice que sus poderes vienen del Santo Grial. Lo que pasa es que a veces las cosas no son lo que parecen... La imagen del veterano de Hattin surgió del libro "La piel del tambor" de Arturo Pérez Reverte y la idea de que el veterano fuera un Ravnos surgió de "Sospechosos habituales" (si Kayser Sozé no es un antiguo Ravnos que baje Dios y lo vea).



El retorno de Martin Guerau

El veterano es en realidad un Ravnos bastante poderoso montando el timo de la estampita contra la ciudad. Ha tomado la imagen de un caballero que conoció en Tierra Santa y al que mataron los árabes. Había trabado una cierta amistad con él, y le pareció que era una buena forma de aumentar su vía de la paradoja, dado que el caballero le contó toda su vida y podía ser uno de los timos más impresionantes de la historia. Su plan consiste en llegar a la ciudad, sacarle toda la pasta tanto a vampiros como a mortales, y establecerse allí tras una vida errante, si bien lo más posible es que a la larga intente vender el falso mapa del Grial de donde dice sacar sus poderes y largarse con viento fresco. Lástima que la verdadera mujer del caballero muerto aún ronde por ahí. El Ravnos, que dice llamarse Martin Guerau, va a tener un problema adicional y es que se va a producir el mismo caso que en "Le retour de Martin Guerre" y "Sommersby". Su teórica mujer se va a dar cuenta en seguida que él no es el verdadero Martin, pero como ha ganado en el cambio (el anterior era un déspota insoportable y el Martin actual la trata con dulzura) no tiene motivos para chivarse. Como en el fondo Martin no es malo, va a caer rendido a los pies de la "viuda", con lo que se va establecer un fuerte vínculo entre ellos. Los poderes de Martin Guerau son mitad falsos, mitad sangre de vampiro aplicada al ser humano. Se sirve abundantemente de su quimerismo y su capacidad de persuasión (si los pacientes no se curan lo

GUERAU

Presunto veterano de Hattin y curandero

Clan: Ravnos.
Abrazo: 780.
Generación: 10.
Naturaleza: Protector.
Conducta: Showman (por así decirlo).
Rasgos significativos: Manipulación 4, Carisma 5, Astucia 4.
Habilidades significativas: Herbalismo 4, Folklore 2, Actuar 4, Empatía 5, Espada 2 (Mucho menos de lo que tenía el Guerau original, esto es detectable en cualquier enfrentamiento).
Disciplinas: Quimerismo 4, Obeah 3 (le enseñó un antiguo Salubri al que ofreció a cambio un manuscrito falso), Fortaleza 2, Presencia 3.
Interpretación: Quieres creer que Dios te ha bendecido con su poder, primero porque así es más fácil que se lo crean los demás y segundo porque tu nueva vida es encantadora. Además, ahora ya no sabrías renunciar a María.
Aspecto: Parece un soldado bastante noble, pero jamás lleva ropa militar. Eso sí, tiene un cierto aire marcial.

MARÍA

Mujercita protectora y Ghoul de Guerau

(Genérala según las reglas para ghoules del manual de la Mascarada) Está muy enamorada de Guerau y su retorno ha significado el pasar de una vida triste a una nueva juventud. Mataría o moriría por él. De todas formas no le gusta la situación de inestabilidad en la que está.

achaca a su falta de fe verdadera en los poderes del Santo Grial, o si no les hace sentir bien a través del quimerismo). El problema es que su fama empieza a extenderse peligrosamente porque Guerau no es ajeno a la tentación de convertirse en una especie de telepredicador y hay unos cuantos detrás del Grial que van a chantajearlo y perseguirlo. María no quiere que esto sea así, y como tiene miedo de que su marido se vuelva a ir, robará los mapas y los papeles que saca cuando le da por hablar de sus viajes por Tierra Santa, el Grial y las ganas que tiene de volver al lugar donde bebió de dicha copa (son papeles falsos, pero ella no puede saberlo).

Además, los poderes de curación de Guerau vienen en parte de un manuscrito que robó a los árabes y hay un poderoso espía buscándolo para recuperarlo y darle un escarmiento.

Escena 1: La hospitalidad de maese Guerau

Un buen día los PJs son invitados a una pequeña recepción en casa de Maese Guerau. La casa es de piedra (porque Guerau tiene bastante pasta). Cuando los PJs se acerquen a la casa, verán como los últimos grupos de peregrinos se alejan de ella. Muchos entonan canciones religiosas y de alabanza a Dios. En toda la región se está empezando a extender la fama de Guerau como hombre santo. Éste los ha invitado a su casa junto con el resto de vampiros de la ciudad dado que aunque ya ha sido formalmente presentado ante el príncipe del dominio, no conoce apenas a nadie en la ciudad fuera de los que conoció de mortal (recordemos que en realidad no los conoce).

La fiesta está formidablemente atendida por la esposa de Guerau, en este momento ya su ghoul, que se llama María. Aunque los tiempos son peligrosos, hay un cierto lujo en el ambiente. Para qué negarlo, Guerau es un poco payaso y no se corta nada a la hora de hacer ostentación de su pasado y sus poderes, aunque a veces puede exhibir una cierta sabiduría inesperada.

Su mujer parece encantada. Si los PJs son originarios de la ciudad donde se juega el módulo o investigan un poco, sabrán que en los primeros años de su matrimonio con Guerau nunca se la vio tan feliz y que cuando se dijo que éste había desaparecido durante la batalla de Hattin no pareció estar muy triste. Ahora su semblante ha recuperado la alegría.

Durante la fiesta un grupo de juglares aparecerá picando a la puerta. Solicitan actuar en casa de Guerau a cambio de que atienda a uno de ellos que está herido. En realidad, los juglares están a sueldo de Guerau, quien quiere hacer una exhibición pública de sus poderes. De todas formas, Guerau tampoco no es tonto, con lo que conducirá la "curación" por los métodos más naturales posibles y dirá que no quiere abusar del poder que Dios le ha concedido si puede arreglar el problema de otra manera.

La impresión que deberían llevarse los PJs sobre lo que piensan los otros vampiros acerca de Guerau es que hay división de opiniones. Los unos creen que es un aprovechado, y los otros piensan que es un santo. Pero lo que nadie duda es que tiene un poder que trasciende lo hasta ahora conocido.

Guerau no pondrá ningún tipo de problema a que los PJs hablen con él. Será amistoso en todo momento y les hablará de heridas que hayan sufrido en el pasado diciendo cosas del estilo de "veo que vuestros ojos tienen un brillo apagado, debisteis recibir un buen tajo en el estómago". Les explicará que está estudiando las enfermedades vampíricas y se ofrecerá a enseñarles su colección de textos sagrados cuando se hayan ido los demás invitados. El hombre sabe mentir divinamente y tiene un gran aplomo. Cuesta no imaginárselo bajo el sol abrasador de Hattin luchando contra las huestes de Saladino codo con codo con los templarios.

La fiesta será de lo más animado, si bien se formarán pequeños grupitos según las afinidades de cada cual para cotillear.

Si los PJs hablan con María, verán que es una cuarentona que aparenta ser la viva imagen de la felicidad. Sólo lamenta no haber tenido nunca un hijo con Guerau, pero está feliz de que haya vuelto a su lado. De todas formas, intentará zafarse de cualquier pregunta sobre su vida con él antes de que marchara a las Cruzadas. De la misma manera, es posible que los PJs detecten fallos de coherencia tanto en la historia que cuenta María como en la que cuenta Guerau, especialmente si les cuestionan sobre cosas del tipo que cómo se conocieron. María tiene que llevar una doble Mascarada. No sólo no debe saberse que su marido es un vampiro sino que nadie debe saber que no se trata del de verdad, ya que la Iglesia (y las malas lenguas) la condenarían por vivir en pecado.

Cuando los demás empiecen a irse, Guerau los llevará a su estudio-laboratorio. Les mostrará varias redomas de medicinas con las que trabaja y algún que otro tratado de medicina árabe (si, de los robados). Si los PJs han congeniado con él se ofrecerá a mostrarles, no sin un punto de orgullo, el mapa del Grial. Pero cuando vaya a abrir la arqueta donde lo guarda, se dará cuenta de que alguien ha forzado la cerradura y el mapa no está (como sabemos ha sido María; aunque podría haber abierto el baúl sin romperlo, esto hubiera hecho que se sospechara de ella en seguida). Guerau se pondrá hecho una furia. Uno de sus invitados ha violado la sagrada tradición de respetar el dominio ajeno y quiere compensación. Esa noche (o la siguiente si ya fuera muy tarde) irá a ver el príncipe de turno. Éste no podrá hacer mucho al respecto, quizás porque toda la ciudad estaba presente y pudo ser cualquiera. Aunque interroguen al resto de cainitas de la ciudad (asumiendo que se dejen) utilizando métodos como la Dominación y el Auspex no van a sacar nada en claro. Si quieres meter pistas falsas de cara a siguientes módulos es posible que algunos cainitas no pudieran explicar donde estaban en determinados momentos de la fiesta (por haber estado conspirando, intercambiando sangre o lo que sea). En general, cualquier tipo de pesquisa y la queja de Guerau sólo servirán para que el miem-





LOS TRES BAALI MALVADOS

Es razonable pensar que se harán pasar por Caitiff de paso. Ninguno es más joven de generación 12 y todos tienen habilidades de armas, sigilo o subterfugio en torno al 3. Son malos como la tiña y con su disciplina de Daimonion pueden conocer las debilidades de cada persona.

EL CAZADOR DE LIBROS

Es un humano a sueldo. Sus mejores armas deberían ser el dinero y la labia, pero no es descartable que se trate de un ex-mercenario chantajista con un cierto uso de las armas. Incluso puede aparecer muerto por haber intentado chantajear a María.

bro de la Orden de las Cenizas Oscuras que hay infiltrado en la ciudad y los baali estén sobre alerta. Si por casualidad los PJs hablaran con María, ésta parecerá extrañamente poco preocupada y a lo sumo dirá que el maldito mapa no podía traer más que problemas, cosa que debería hacer que cualquier PJ digno de ese nombre sospechara. Y en el fondo, los problemas existen, porque a partir de ese día los poderes de Guerau irán de capa caída (el Ravnos se ha creído tanto su propia mentira que ya no sabe vivir sin ella).

Escena 2: El rapto de María

La gente de la Orden de las Cenizas Amargas llegará antes que los PJs a la conclusión que la culpable es María. No quitaron el ojo al baúl, a la espera de hacer lo mismo que hizo ella, pero se les adelantó. En principio la van a secuestrar para interrogarla y que les devuelva el mapa (cuando se den cuenta de que el mapa en cuestión es papel mojado la dejarán ir bajo amenazas de revelar que ése no es el verdadero Martin Guerau y que ella fue quién robó el mapa si cuenta donde ha estado). El propósito de este evento es crear mal rollo a los jugadores y el narrador es libre de situarlo donde le cuadre para crear suspense, aunque no debería haber pasado mucho tiempo desde la desaparición del mapa. María estará desaparecida durante toda una noche. Volverá diciendo que no recuerda donde ha estado, aunque no hace falta ser muy sagaz para darse cuenta de que miente. De todas formas, tiene una fuerza de voluntad lo suficientemente alta como para no soltar prenda fácilmente.

Escena 3. Los problemas crecen

Por un lado, María está desaparecida. Por el otro, Guerau ya no puede curar. Y por si faltaba algo, los PJs van a empezar a ser perseguidos por una especie de clones de aspecto bien desagradable. Se trata de una hermandad demonista Baali que está buscando el mapa. Aquí interviene tu habilidad como narrador para haber creado una, ciudad interesante donde centrar la crónica. Estas son unas cuantas indicaciones generales sobre lo que puede pasar, pero depende de ti como las utilices, porque implican a PNJ que variarán de grupo de jugadores en grupo de jugadores.

– Visita a un PNJ doblemente muerto: Cuando los PJs vayan a ver a algún PNJ con conocimientos de ocultismo, fé cristiana u objetos robados (un Capadocio, un Nosferatu, un Tremere...) se lo encontrarán empalado y en sopor. Si lo rescatan de este estado, sólo tendrá recuerdos difusos de una banda de encapuchados que lo atacó cuando se resistió a ser interrogado.

– Ataques a Guerau: La casa de Guerau será saqueada durante el día, aunque a él y a sus libros no les habrá pasado nada (porque para eso duerme en un sótano que cierra por dentro). No es descartable un pequeño incendio. Esto debería complicar las cosas para los PJs si pasa algo tan chungo como que, por ejemplo, la salida de Guerau quede bloqueada o que los mortales empiecen a interesarse por lo que está pasando. Por cierto, que si los PJs decidieran llevarse lo que se haya podido rescatar para evitar males mayores, es muy posible que el espía cazalibros observe a los PJs irse con lo que estaba buscando, con lo que estos también pueden ser robados incluso durante el día.

– Enfrentamiento con los Baali: El poder de los Baali de notar las emociones y los pecados ajenos los hace temibles. En este módulo, se puede manifestar de dos maneras: Contra los PJs, para obtener ventaja en un combate, y contra Guerau y su esposa haciendo público que no son lo que parecen. Esto causará innumerables problemas en la ciudad, desde revueltas campesinas, hasta procesos inquisitoriales.

El honor de los Ravnos

¿Cual sería el final ideal para éste módulo? Es difícil de decir. Si María se sale con la suya, Guerau entristecerá, porque como a todos los Ravnos les gusta viajar. Es muy fácil que el matrimonio se rompa si los PJs no ayudan. De todas formas, es más acuciante que no se descubra el pastel de falsas identidades si no quieren que María y Guerau tengan que marchar de la ciudad. De todas formas, respecto a la historia de Guerau se aplica lo que dicen los italianos que *si non é vero é ben trobatto*, con lo que deberían tener una mínima oportunidad de futuro. Puede que Guerau no sea un gran curandero, pero consigue mantener la ilusión de sus feligreses y eso ya es mucho en la Edad Oscura. No puedo ofrecerte indicaciones sobre cómo llegar hasta aquí, eso depende de tu habilidad como narrador. Lo que si es tangible, y mucho, son los malvados baali y el cazalibros mercenario. Si se elimina a los primeros, los PJs merecerían una buena recompensa porque son una terrible amenaza para cualquier cainita civilizado. En cuanto al segundo, bueno, los caminos son muuuuuy peligrosos y siempre hay accidentes. Incluso un Ravnos tiene derecho a que su casa sea segura en la ciudad. De todas formas, un amplio uso de la diplomacia será necesario para que Guerau lo tenga más fácil para continuar en el lugar después de todo, pero siempre estará agradecido a los PJs. Y eso es mucho decir en un Ravnos.

HUÍDA DE SARRABAHN

STAR WARS

Que Star Wars vuelve a estar de moda es indiscutible. Y para que te apuntes tú también al "revival", aquí te ofrecemos este módulo

POR ALEX FERNÁNDEZ

NOTA SOBRE LAS PUNTUACIONES

Las puntuaciones de este módulo son válidas tanto para la Primera como para la Segunda Edición del juego (esta última aún no traducida), con lo que los que conocen sólo la primera no tienen más que ignorar aquellos datos que les suenen a chino. Algunos datos sobre vehículos, naves o PNJs se han omitido por constar ya en guías y suplementos.

El sistema Sarrabahn ha mantenido siempre una política de clara neutralidad con relación al conflicto armado que enfrenta al Imperio con la Rebelión. Sin embargo Sarrabahn dispone de una gran riqueza de recursos naturales, sobre todo del valioso Ytterbio, y de un potencial industrial y energético que lo convierten en un aliado más que deseable para ambos bandos. Tanto los imperiales como la Rebelión han enviado multitud de embajadas diplomáticas con la intención de lograr un pacto militar con el sistema, pero los resultados no han pasado del terreno económico. La relación comercial con Sarrabahn ha sido fundamental para la Alianza, ya que es uno de los pocos lugares en los que puede obtener con facilidad y seguridad grandes cantidades de abastecimientos y materia prima, especialmente del valioso Ytterbio que necesita como munición de sus cañones láser. Sin embargo, esta situación va a durar poco tiempo: el Imperio es consciente del tremendo peso del sistema para la logística rebelde, y ha decidido cortar por la fuerza esta fuente de suministros, al tiempo que la pone a su propio servicio, así como a buena parte de sus fuerzas armadas, entre las cuales ya hay numerosos simpatizantes de Palpatine.

Los PJs se encuentran en Sarrabahn escoltando un convoy de carga rebelde repleto del preciado Ytterbio y en el que viaja, además, una embajada diplomática que se encuentra en la capital negociando un ventajoso acuerdo para los suyos. Al tercer día de misión se desencadenan los hechos: el servicio de espionaje aliado avisa de un inminente ataque imperial y envía órdenes tajantes de salir de inmediato del sector

ARCHIVO 74 B-SISTEMAS PLANETARIOS **SARRABAHN:** A 75 B

Cuarto planeta de un total de doce. Orbita alrededor del sistema doble Log-7, compuesto por dos estrellas de rango G6. Posee dos lunas, Anarres y Urras, no habitables pero con importantes asentamientos mineros e industriales comunicados con el planeta mediante una completa red de barcazas espaciales.

GEOGRAFÍA:

El setenta por ciento de la superficie se halla cubierto de agua. Abundancia de selvas tropicales con temperaturas elevadas (20 grados estándar de promedio). Terreno muy accidentado, con abundante actividad volcánica, lo que unido a la peligrosidad de la fauna y a lo impredecible del clima, con ciclones frecuentes, hacen de éste un mundo de difícil colonización.

SOCIEDAD:

Población mayoritariamente humana (87%), aunque con presencia de sullustan y otras minorías menos relevantes. Pocos núcleos urbanos importantes; la capital, Nio Esseia, apenas llega a los 560.000 habitantes. Sistema político socialdemócrata, con dos partidos principales, uno de ellos de marcada tendencia pro imperial, actualmente en la oposición, aunque goza de un amplio respaldo.

ECONOMÍA Y COMERCIO:

Sistema de economía planificada, aunque un 36% del volumen total de la producción está en manos privadas. La principal fuente de ingresos la constituyen las exportaciones de minerales, y muy especialmente de Ytterbio, siendo uno de los principales yacimientos de la Galaxia. Importa fundamentalmente tecnología espacial y textiles. Cuatro astropuertos.

NO CONFIDENCIAL

UNIDAD DE EXPLORACIÓN C-89.
INFORME NO ACTUALIZADO

INFORME DE WEBB SLAINE
Nº347654/86
GRUPO TATOOINE

EL EQUINOCCIO

Una de las joyas de la corona de la flota de transportes rebelde, se halla entre las mejores de su clase, sobre todo gracias a las modificaciones hechas por el capitán Carey y al excelente nivel de dedicación de sus tripulantes:

NAVE: Carguero pesado Equinoccio.
ESCALA: Nave grande.
LONGITUD: 230 metros.
TRIPULACIÓN: 17.
HABILIDADES DE LA TRIPULACIÓN: Astrogración 4D, Pilotaje naval 4D: Equinoccio 5D, Artillería naval 4D, Pantallas 3D+2.
PASAJEROS: Habitualmente, ninguno; durante la aventura, 740.
CAPACIDAD DE CARGA: 70.000 metros cúbicos; 175.000 Tm.
AUTONOMÍA: 4 meses.
HIPERIMPULSOR: x2.
HIPERIMPULSOR DE SEGURIDAD: x6.
COMPUTADORA DE NAVEGACIÓN: sí.
MANIOBRA: 0D.
VELOCIDAD/ MOVIMIENTO: 2D/ 4; (Atmósfera: 280; 800 Km./h).
CASCO: 6D.
PANTALLAS: No.
ARMAS: CUATRO BATERÍAS LÁSER (disparan por separado):
Escala: cazas.
Control de fuego: 1D.
Daño: 5D.
Arco de tiro: una posterior, dos frontales, otra en torreta (inutilizada durante el primer combate).

En total, en la Equinoccio se hallan embarcados: el capitán Primann Carey, su segundo, Heroni Biret, once tripulantes, cuatro artilleros, 745 refugiados, el jefe de la misión diplomática, Mon Takver, tres delegados de la misión, el jefe de la escolta, Gunn Dirwynn, treinta soldados de escolta, veinte técnicos de apoyo, varias unidades R-2 y 3PO, junto con otros droides auxiliares (entre ellos tres droides médico Dos-1B), dos deslizadores aéreos T-46 y tres vehículos oruga pesados.
La escolta del Equinoccio la constituyen cuatro Z-95 "Cazacabezas", dos cazas de asalto Ala-B, y el Ala-X de Van Cramm, más la nave de los PJs.



transportando, además del mineral, a todos los refugiados y simpatizantes de la Rebelión que puedan recoger en un plazo de seis horas, salvándoles así de las inevitables represalias del Imperio. El mensaje llega con un margen demasiado estrecho: el convoy aun se halla despegando de la capital, Nio Esseia, cuando las pantallas de los sensores quedan inundadas por las señales de la flota de ataque imperial que acaba de emerger del hiperespacio. Es el inicio de todos los problemas...

Aterrizaje forzoso

Mientras los cruceros y destructores Victoria imperiales se dirigen hacia las principales poblaciones del planeta para aplastar toda resistencia (con ayuda de los miembros de la facción pro-imperial), varios grupos de naves más ligeras se encargan de aniquilar los asentamientos más pequeños y de interceptar a cualquier nave que intente abandonar el sistema. Una tirada Fácil de Percepción (o Sensores) permitirá que los PJs descubran que un grupo de cazas se dirige hacia ellos para neutralizarles. Se percaten o no, la alarma cundirá entre los rebeldes y la escolta se desplegará para hacer frente al enemigo: ocho cazas Tie se enfrentarán a los cazas de escolta, dos interceptores y dos cazas al Equinoccio, y dos interceptores la emprenderán con la nave de los personajes en cuanto haga caso omiso de sus órdenes de rendición. Si los PJs no disponen de nave propia (¿todavía?) proporciónales un carguero ligero armado, y no te olvides de ajustar el calibre de la amenaza a la que se enfrentan según su nivel de habilidades y la capacidad de su nave.

Cuando los PJs hayan acabado con sus atacantes (o en la ronda cinco, lo que llegue antes) se darán cuenta de lo sucedido mientras tanto: aunque el Equinoccio ha destruido a tres de sus adversarios, el último de ellos (un interceptor) le ha causado graves daños en la propulsión y en el sistema de hiperimpulso. El capitán comunica que se verá obligado a realizar un aterrizaje forzoso y la nave se retira chisporroteante hacia Sarrabahn, perseguida por el interceptor. Los demás escoltas siguen enzarzados en la lucha, por lo que sólo la nave de nuestros héroes puede eliminar al caza imperial, antes de que éste haga lo propio con el carguero. El Director puede dar al combate todo el dramatismo que considere oportuno (ya sabes que tirar detrás de la pantalla y poner cara de susto al leer los dados suele imponer mucho al auditorio, trátales con crueldad), haciendo ver que el carguero puede explotar en cualquier momento si no se hace algo rápido. Si las cosas van mal para los PJs, haz que Van Cramm, el piloto al mando de la escolta de cazas rebeldes, les saque del apuro con sus habilidades de as, pero tampoco le conviertas en la mamá del grupo.

Al final de la batalla, 1D3 naves de escolta habrán sido destruidas (salvo la de Van Cramm, claro). Los agresores han corrido peor suerte, y lo único que queda de ellos es alguna llamarada ocasional. Mientras tanto, el Equinoccio ha conseguido aterrizar sobre unas colinas próximas a la selva, pero ha quedado escorado sobre la ladera, sufriendo algunos daños estructurales; varios de los tripulantes y pasajeros han resultado heridos de diversa consideración, y el capitán, el veterano Primann Carey, ha ordenado desalojar la nave por temor a una explosión o a una fuga de radiación. Cuando el peligro ha desaparecido, al cabo de una hora, comienzan las tareas de reparaciones, en las que naturalmente han de colaborar los PJs. Este es un momento idóneo para poner a prueba sus habilidades, sus capacidades organizativas... y su paciencia. Sobre el paraje se desperdigan más de setecientos cuarenta refugiados (en no muy buenas condiciones: la Equinoccio no es una nave de pasajeros, y el aterrizaje no ha sido suave). Algunos pasajeros están heridos, otros al borde del pánico ante lo sucedido, y luego están los enanos, que ya son palabras mayores. El Director debe describir este tumulto de gente desesperada y desorganizada con todo lujo de detalles, y debe presentar situaciones en las que se requiera a los PJs. Por ejemplo, se les pueden pedir tiradas de Supervivencia o Sistemas Planetarios para improvisar refugios y hallar emplazamientos apropiados y seguros para un campamento provisional. Tiradas de Mando para organizar a la muchedumbre, o de Negociar para tranquilizar a alguna histérica (o histérico) o convencer a algún arrepentido de que la rendición ante el Imperio no es una buena idea. La Medicina puede ser necesaria para atender a los heridos, y tiradas de Técnica y Mecánica serán precisas para emprender algunas reparaciones urgentes y las labores de estabilización del carguero, que será preciso enderezar con la ayuda de los vehículos disponibles. La dificultad de las tiradas puede oscilar entre Fácil y Muy Difícil (por ejemplo, puede haber heridos leves, pero también algún moribundo) y deben realizarse dentro de un marco escenificado, nada de trámites, por favor ("PJ Número Dos, Tiro-de-Medicina-Dificultad-Doce"). Así, un grupo de niños puede perderse entre la confusión, y los PJs, ante los angustiados ruegos de las respectivas madres, pueden verse en la coyuntura de tener que buscarlos entre la vegetación. Darán con ellos minutos después: están subidos a lo alto de un árbol al pie del cual una manada de hambrientos carnívoros espera darse el festín... y si los osados rescatadores no son buenos con el bláster, pueden acabar siendo el aperitivo.

Cuando el jaleo inicial haya pasado y se hallen lo suficientemente mareados, los PJs serán llamados a presencia de Primann y Takver (el diplomático al mando de la embajada), que se han establecido en el puente del Equinoccio. Les explicarán que algunas de las piezas necesarias para la reparación se hallan inservibles, y no se dispone de recambios para sustituirlas, por lo que será necesario encontrarlas en otro sitio. De lo contrario no hay despegue posible, y es sólo cuestión de tiempo que los imperiales finalicen las operaciones de invasión y se dediquen a atar los cabos sueltos, capturando a los rebeldes (si es que no los hacen saltar por los aires directamente). Conociendo la reputación del grupo por anteriores trabajos, se les encomienda la tarea, en la que deberán actuar con la mayor celeridad posible. Sin embargo, la escolta de Dyrwinn no podrá ayudarles, pues debe permanecer junto al carguero para defender a los civiles de cualquier posible ataque. Los pocos vehículos de repulsión son demasiado grandes e imprescindibles para las reparaciones, y en cuanto a las naves, podrían ser fácilmente detectadas desde la órbita, revelando así la posición de los fugitivos de manera prematura. En otras palabras, que deberán ir solos y a pie hasta

PILOTO DE LA ESCOLTA REBELDE

Todos los atributos y habilidades 2D, excepto **Destreza 3D**, Artillería de cazas 5D, Pilotaje de cazas 5D, Pantallas 5D, Reparar naves espaciales 4D+2.
Equipo: pistola bláster (daño 4D), traje de vuelo, kit de supervivencia, comunicador.

SOLDADO DE LA ESCOLTA REBELDE

Destreza 3D+2: Blaster 5D, Esquivar 4D+2, Granada 4D+2, Parar con armas 4D.
Conocimientos 2D+2: Supervivencia 3D.
Mecánica 3D: comunicaciones 3D+2.
Percepción 3D: Buscar 4D.
Fortaleza 3D: Atacar sin armas 4D+2, Escalar 5D.
Técnica 2D+2: Demolición 4D, Primeros auxilios 3D+2.
EQUIPO: Pistola bláster (daño 4D), rifle bláster (daño 5D), 2 granadas, med-pac, 3 cargadores, blindaje ligero (+2 a Fortaleza contra todo tipo de daño, cubre todo el cuerpo, no penaliza).



PERSONALIDADES REBELDES

VAN CRAMM:
Es el capitán de la escolta de cazas. Un tipo frío y precavido, que no confía en el éxito de la misión rebelde, pero con una lealtad a toda prueba. Además, le encantan las causas perdidas. Sus puntuaciones son como las de sus hombres, pero con 2D más en todas las habilidades indicadas en dichas puntuaciones (recordar que la Destreza no es una habilidad, sino un atributo), además de Sistemas Planetarios 6D, Astrogración 5D+2. Seis puntos de Personaje.
EQUIPO: como el de sus hombres, pero sustituir la pistola por una bláster pesada (daño 5D).

PRIMANN CAREY:
El capitán del Equinoccio, un veterano de su oficio y un excelente profesional, enérgico, inteligente y honesto, decidió unirse a la Alianza cuando varios amigos suyos, falsamente acusados de pertenecer a la Rebelión, murieron vaporizados por un crucero imperial que interceptó su carguero y disparó contra éste sin tan siquiera darle la oportunidad de rendirse (aunque naturalmente la versión del Imperio difiere bastante de la original). Su tripulación le tiene en gran estima y le es totalmente leal. Cuando lo interpretes delante de tus jugadores, piensa en alguien parecido al capitán Kirk (aunque sea de una galaxia lejana...).
Destreza 3D+1: Bláster 4D, Esquivar 5D.
Conocimientos 2D+1: Razas alienígenas 5D, Sistemas planetarios 6D, Bajos Fondos 4D, Burocracia 4D+2.
Mecánica 3D+2: Astrogración 6D, Pilotar transportes 5D: Equinoccio 7D.
Percepción 3D: Negociar 5D+2, Mando 6D+1.
Fortaleza 3D.
Técnica 2D+2: Reparar cargueros 6D+2, Primeros auxilios 4D.

MON TAKVER:
Se trata del jefe de la misión diplomática, compuesta por él y tres delegados más. Takver es un excelente negociador, perfectamente consciente de sus limitaciones y sin ningún afán de protagonismo. Precisamente por todo ello, cuando comience la acción delegará el mando en Carey y en Dirwynn, sabiendo que lo suyo no es la acción y que es mejor que sean los que se dedican a ella los que lleven las riendas hasta que las aguas vuelvan a su cauce. Como apenas va a intervenir en la aventura de manera directa, no te proporcionamos sus puntuaciones.

GUNN DIRWYNN:
Está al mando de los soldados de escolta de la misión diplomática, un cuerpo especializado en misiones delicadas que Gunn lleva con mano de hierro. Excelente y rudo luchador, es uno de los mejores en su trabajo y está orgulloso de sus hombres, pero su astucia queda muchas veces anulada por un exceso de audacia que le lleva a arriesgar demasiado. Gunn y los suyos pueden prestar apoyo a los PJs si estos se encuentran en una situación apurada, pero la mayor parte del tiempo permanecerán en la nave para defenderla de posibles asaltos. Entre el equipo del que dispone su unidad, se encuentran dos blásters pesados manejados por grupos de tres hombres. A la hora de interpretar a Gunn, piensa en el típico sargento hosco y cascarrabias con graves problemas cuando se trata de decir más de tres palabras seguidas sin intercalar un taco o una maldición.
Destreza 2D+2: Bláster 7D, Esquivar 5D+2, Granada 6D, Armas pesadas 5D, Atacar con armas 4D+2.
Conocimientos 4D: Bajos fondos 6D, Supervivencia 6D, Tecnología 5D.
Mecánica 3D: Cabalgar 4D, Manejar jetpack 4D, Pilotaje de cazas 4D+2.
Percepción 2D: Mando 5D:sobre su destacamento 7D, Esconderse 6D, Buscar 4D+2.
Fortaleza 3D: Atacar sin armas 5D+2, Escalar 5D, Nadar 5D+2.
Técnica 3D+1: Demolición 6D, Primeros Auxilios 5D.
Siete puntos de personaje.
EQUIPO: Rifle bláster con mira computerizada (daño 5D+2), detonador termal (daño 10D), 4 granadas (daño 5D), jetpack, blindaje de combate (+1D a Fortaleza contra ataques físicos, +2 puntos contra ataques energéticos, no reduce la Destreza, equipado con filtro respiratorio), comunicador, macrobinoculares, 4 cargadores, medpac.

que encuentren otro medio de transporte. Los sensores del Equinoccio han detectado lo que podría ser un pequeño asentamiento urbano a varios kilómetros al norte, así que lo más lógico es que los PJs se dirijan hacia allí. El único equipo que se les proporcionará consistirá en un medpac, una vara brillante, veinte metros de sinticuerda y provisiones para seis días (todo esto para cada uno), además de dos rifles bláster, una pistola de bengalas con seis cargas y dos tiendas impermeables con capacidad para cuatro personas cada una (esto para todo el grupo).

En busca de ayuda

La zona sobre la que ha aterrizado la Equinoccio es una agrupación de colinas totalmente rodeada por una inmensa selva cerrada y de difícil tránsito, con árboles que superan los ochenta metros de altura. A la tupida vegetación hay que sumar una temperatura que supera los cuarenta grados, enjambres de molestos insectos, y los ocasionales depredadores que pueden atacar al incauto viajero. Los PJs partirán a mediodía, achicharrados y empapados en un sudor pegajoso. Aquellos que fallen una tirada Moderada de Vigor cada cuatro horas (hasta que anochezca) caerán desmayados, y será precisa una tirada Fácil/Moderada de Medicina para reanimarles. La tirada de Vigor será Difícil, si llevan blindajes no refrigerados. Los personajes recuperados de esta manera actuarán con un malus de -1D a todas sus acciones físicas, al menos hasta que se les aplique un medpac o descansen varias horas en un lugar fresco.
Por si fuera poco, apenas comienza a atardecer cuando se desata una tormenta tropical de las que hacen época: el suelo se convierte en un barrizal, resulta difícil respirar, y en poco tiempo todo el mundo estará calado. A los escasos minutos, los PJs que saquen una tirada Fácil de Percepción oirán un ominoso estruendo, producido por una gigantesca riada que se echa encima del grupo. Si algún PJ sacó la tirada, todos tendrán derecho a una tirada Moderada de Saltar para alcanzar un árbol y ponerse a salvo. Los personajes que fallen la tirada de Saltar (que serán todos si nadie ha obtenido la de Percepción) serán arrollados y deberán hacer tiros Fáciles/Moderados de Nadar para lograr agarrarse a algo. Si fallan un segundo intento, empezarán a ahogarse (según las reglas de la página 43 -1ª Edición- o 86 -2ª Edición, en inglés-). Cualquiera que se halle a salvo podrá echar una mano, arrojando cuerdas o lianas, por ejemplo, lo que puede reducir la dificultad de la tirada. Si no quieres matar a nadie, siempre puede aparecer el típico tronco salvador, pero el PJ en cuestión puede acabar arrastrado a kilómetros de sus compañeros y quedar aislado.
La riada pasa, pero la lluvia persiste; los PJs deberán obtener tiradas Moderadas de Supervivencia para encontrar un lugar apropiado para pernoctar, pudiendo hacer un intento cada diez minutos (si crees que tardan demasiado, puedes pedirles nuevas tiradas de vigor). Cuando lo consigan darán con una gran tronco hueco de más de diez metros de diámetro, que es el refu-



gio perfecto...aunque lamentablemente eso mismo es lo que piensa la manada de diez nurgs que se halla en el interior. Tras las inevitables tortas, los PJs podrán descansar en paz (y los nurgs también, aunque suponemos que en el otro sentido de la expresión). Al amanecer la lluvia ha cesado, y los personajes se hallarán descansados.

Apenas hayan reiniciado la marcha, los PJs encontrarán lo que estaban buscando, una pequeña instalación minera de prospección ubicada en un claro de la jungla y en la que trabajan unos 35 técnicos. Apenas hay más que las instalaciones de perforación, diez barracas prefabricadas, la caseta de los droides, un rudimentario garaje y un edificio comedor, todo rodeado por una verja electrificada de tres metros de altura que mantiene alejados a los bichos. El único armamento disponible son cuatro fusiles bláster con miras computerizadas (ver LIDER39). Dependiendo de la actitud de los PJs, los mineros se mostrarán desde sencillamente recelosos hasta abiertamente hostiles. No les gustan los imperiales, pero aun menos el meterse en líos por ayudar a unos desconocidos. Si logran hablar con Wild Anvil, el jefe de la instalación, les explicará que carecen de los recambios que buscan los rebeldes, pero que en el astropuerto de Gizeh, al otro lado del estrecho que les separa del continente, podrán dar

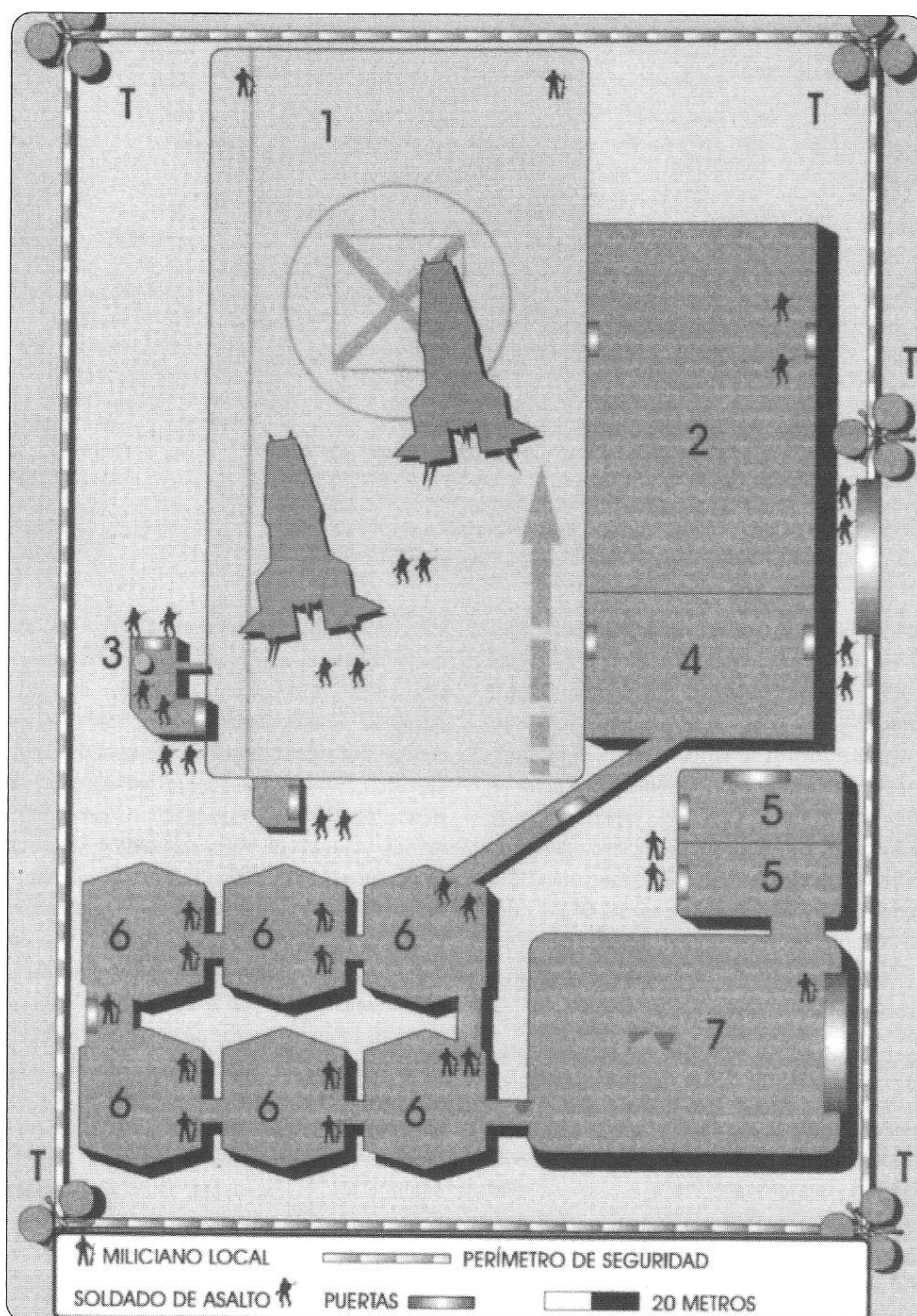
SALTADOR AÉREO K-76

ESCALA: Deslizador.
TRIPULACIÓN: Uno.
PASAJEROS: Uno.
CAPACIDAD DE CARGA: 120 kilos (200 sin el pasajero, pero irá sobrecargado).
COBERTURA: Dos tercios.
CÓDIGO DE VELOCIDAD/MOVIMIENTO: 2D/ 70; 200 KPH.
MANIOBRA: 2D+2 (2D con sobrecarga).
CASCO: 3D.
ARMAMENTO: Ninguno.
TECHO DE VUELO: 10 kilómetros. Con sobrecarga, 300 metros.

FAUNA DE SARRABAHN, ALGUNOS BICHEJOS LISTOS PARA INCORDIAR:

NURG:
Una especie de rata gigante de metro y medio de longitud que suele atacar en grupos de 4+1D individuos. Son algo cobardes:
Destreza 4D: Correr 5D, Esquivar 5D, Parar sin armas 5D.
Percepción 3D: Seguir rastros 5D.
Fortaleza 2D+2: Escalar/Saltar 5D+2.
Velocidad/Movimiento: 2D/12.
Ataques: Suelen saltar varios sobre una misma presa, por lo que un ataque fallado por más de cinco puntos contra un nurg que se halle encima de su víctima suele dar a ésta en su lugar. Mordisco, Daño Fortaleza +1D.

OROVIRNA:
La versión modesta del Rancor, estos depredadores son enormes bestias de cuatro metros de alto y grandes fauces provistas de tres hileras de dientes. Su grueso pellejo rugoso les permite camuflarse entre la espesura, de manera que si el grupo tiene la desgracia de toparse con uno que permanezca al acecho, y falla su tirada de Buscar, lo tendrán encima cuando se quieran dar cuenta. De lo contrario no hay mayor problema, puesto que cuando se hallan en movimiento los orovirnas hacen tanto ruido que se les escucha desde kilómetros de distancia. Cazan en solitario, y no se caen muy bien entre si.
Destreza 2D+1.
Percepción 2D.
Fortaleza 8D.
Velocidad/Movimiento: 2D/10.
Ataques: Zarpa, daño 7D, Mordisco (sólo si ha impactado antes con la zarpa), daño Fortaleza +1D.
Habilidades especiales: su piel le proporciona un +2D a sus intentos de Esconderse si se mantiene totalmente inmóvil.



COCHE DE LAS NUBES DE CÁPSULAS GEMLAS TORMENTA IV DE BESPIN

ESCALA: Deslizador.
TRIPULACIÓN: Uno.
PASAJEROS: Uno.
CAPACIDAD DE CARGA: 15 Kilos.
COBERTURA: Total.
CÓDIGO DE VELOCIDAD/MOVIMIENTO: 3D/ 520;1500 KPH.
MANIOBRA: 2D+2.
CASCO: 2D+2.
ARMAMENTO: DOBLE CAÑÓN Bláster (fuego acoplado).
Control de fuego: 1D.
Daño: 3D.
Arco de tiro: frontal.
TECHO DE VUELO: 100 Kilómetros.

MOTO POLICIAL AVE DE PRESA C-90

ESCALA: Deslizador.
TRIPULACIÓN: Uno.
PASAJEROS: Ninguno.
CAPACIDAD DE CARGA: 3 Kilos.
COBERTURA: Un cuarto.
CÓDIGO DE VELOCIDAD/MOVIMIENTO: 3D/ 140;400 KPH.
MANIOBRA: 3D+1.
CASCO: 2D.
ARMAMENTO: CAÑÓN LÁSER.
Control de fuego: 1D.
Daño: 2D+2; si se emplea el modo en aturdir, 4D.
Arco de tiro: frontal.
TECHO DE VUELO: 30 metros.

FUERZAS DE POLICÍA Y MILICIANOS DE GIZEH

MILICIANO TÍPICO: Todos los atributos y habilidades 2D, excepto Bláster 4D, Esquivar 3D+2, Atacar con armas 3D+2, Parar sin armas 3D+1, Granada 3D+2, Leyes 3D+2.
EQUIPO: Pistola bláster pesada (daño 5D), comunicador, porra (daño Fortaleza+1D), lentes infrarrojas (+1D en Percepción en condiciones de baja visibilidad por humo o luz escasa), granada (daño 5D+2), esposas (Fortaleza 6D), casco y chaleco (+2 a Fortaleza contra todo tipo de ataques, cubre cabeza y torso).

SARGENTO: Igual que sus hombres, pero con 5D en bláster, 4D en mando y 4D en motojet.

con ellos si logran eludir a las fuerzas de ocupación. La única manera de llegar al lugar sería con los saltadores K-76 de la base minera, pero serán necesarias tiradas Moderadas o Difíciles de negociar (o Timar, según las cosas) para convencer a los mineros de que cedan los vehículos, cosa imposible a no ser que dejen alguna garantía de su devolución, o incluso un rehén. Naturalmente, el uso de la fuerza es otra opción, pero menos ética.

El astropuerto de Gizeh

Gizeh es una gran ciudad separada del océano por "La Muralla", una impresionante formación natural de dos kilómetros de altura que consiste en una inmensa meseta de paredes verticales, surcada por un sinfín de intrincados laberintos de desfiladeros y gargantas. Los PJs no tendrán problemas para aproximarse a la ida, pero a su regreso, con los saltadores sobrecargados, pueden pasarlas moradas. Sorteado el obstáculo, y si dejan sus vehículos a unos diez o doce kilómetros de la ciudad, no pasará nada y podrán entrar sin problemas. Pero si optan por aproximarse en ellos, se les pedirá que se identifiquen, y si no buscan una buena excusa (tirada Muy Difícil de Negociar o Timar) se les exigirá que acepten la escolta de una escuadrilla de coches de las nubes que les conducirá hasta el astropuerto... siendo recibidos por veinte guardias locales que les retendrán en prisión hasta ser interrogados por los imperiales (si no se les ocurre un plan para escapar, pídeles las hojas de personaje a los ineptos de tus jugadores). Si no aceptan la escolta serán atacados, y la única alternativa será huir y esconderse en lugar seguro para aproximarse a pie más adelante.

Gizeh no es un lugar seguro para los rebeldes: columnas de humo se alzan desde varios puntos de la ciudad, pero ésta no ha sufrido demasiado castigo, pues los simpatizantes del Imperio se han hecho rápidamente con el control. La única presencia imperial en la urbe es la de un destacamento de veinte soldados de asalto en el astropuerto y sus aledaños, siendo la milicia local la encargada de patrullar las calles, en grupos de cinco hombres que obligan a identificarse a los sospechosos, deteniendo a todo aquel que no respete el toque de queda (de ocho de la noche a seis de la mañana) o que pueda estar implicado en "actividades subversivas". No obstante, la situación es aún tan confusa que no resultará demasiado difícil escabullirse de estas patrullas, o incluso sobornarlas o timarlas si es



preciso. Los PJs pueden descubrir la ubicación de las piezas que buscan desde alguna terminal callejera que aun funcione (tiradas moderadas de Tecnología, Programar computadoras, Investigación, etc...), o moviéndose por los bajos fondos (tiradas de Bajos Fondos e Investigación), siendo éste último un procedimiento mucho más lento y arriesgado.

Entrar en el astropuerto será imposible de día. Por la noche, los PJs deberán tener éxito con sus habilidades de Sigilo para escurrirse entre los vigilantes, y será precisa una tirada Moderada de Seguridad o de Programar Computadoras para acceder al hangar en el que se guardan los recambios sin dar la alarma. Estos recambios se hallan en el almacén superior de los que en el mapa aparecen marcados con el número cinco. No deben preocuparse del transporte de las piezas: en el propio hangar se hallan estacionados cinco esquifes de carga Bantha II de Ubrikian (consultar *La Guía*) equipados con grúas, que podrán llevar las pesadas piezas de doscientos kilos sin demasiados problemas (no así los saltadores que han traído a los PJs hasta aquí, que quedarían sobrecargados). Hay un total de tres piezas pesadas. El resto son componentes más ligeros y manejables.

La clave del mapa del astropuerto (ver página 62) es la que sigue:

1: Pista principal de aterrizaje. Dos cargueros se hallan estacionados en ella.

2: Hangar de barcazas. Hay un total de tres para transporte entre el planeta y naves en órbita.

3: Terminal y torre de control.

4: Almacenes de contenedores.

5: Almacenes de repuestos y hangares de los transportes de tierra.

6: Pistas secundarias. Todas son cubiertas, con techo desplegable. Es posible hallar aquí algún coche de las nubes de la policía, pero habitualmente están vacías.

7: Almacén de mercancías.

T: Torre de vigilancia con reflectores. Cada una está dotada de un bláster pesado de repetición (daño 8D; habilidad del tirador 4D).

Para salir del astropuerto las opciones son pocas: robar alguno de los cargueros de la pista es casi imposible, pues todo el personal armado de la base se les echaría encima (y los propios turboláser de los cargueros). A no ser que tengan un plan muy bueno para tomar el pelo a los guardias, los PJs deberán salir a todo gas, en medio de un espectacular tiroteo, y llevándose las puertas por delante (aplica las reglas de embestidas del reglamento) si no las vuelan antes (o las abren desde las torres). Dos motojets policiales perseguirán al grupo por las calles de Gizeh, pero lo complicado vendrá cuando salgan de ella: camino de la Muralla (que deberán atravesar a ras de suelo, volando entre las peligrosas paredes de roca que les rodean) un número de coches de las nubes equivalente al de vehículos que lleven los rebeldes intentará acabar con ellos desde el aire. La dificultad del terreno, en La Muralla, es Fácil/Moderada, y alguna tirada de Supervivencia (que no cuenta como acción) puede pedírsele al grupo cada cierto tiempo para evitar que se pierdan en el laberíntico complejo rocoso (tú eliges la dificultad, que sufran un rato). El cañón tiene algo menos de 25 kilómetros de longitud (lo que puede eternizar la persecución si viajan en los Bantha, a no ser que eliminen antes a los perseguidores). Si juegas sin el suplemento de reglas o la Segunda Edición, todo vehículo que obtenga setenta puntos o más en sucesivas tiradas de movimiento habrá salido del paso. Los perseguidores comenzarán su ataque a Medio Alcance (o unos 500 metros).

LOS MERCENARIOS

Los que atacan a los rebeldes pertenecen a la Compañía de Elrood, gente fría y metódica en su trabajo. En el ataque final participarán doce grupos de cuatro soldados más un oficial, apoyados por dos andadores ligeros y por el propio crucero imperial.

MERCENARIO TÍPICO: Igual que un miliciano de Gizeh, pero añade 3D en esconderse.
EQUIPO: Rifle bláster (daño 5D), pistola bláster (daño 4D+2), comunicador, 3 granadas, dos cargadores, casco y chaleco (+2 a Fortaleza contra todo tipo de daño, cubre torso y cabeza, equipado con filtro respiratorio).

CAPITÁN DE MERCENARIOS: Igual que sus hombres, pero con 3D+2 en Fortaleza y un dado más en todas las habilidades de combate. Añade manejar jetpack 4D.
EQUIPO: Como sus hombres, pero añade un jetpack y una pistola bláster pesada (daño 5D+1).
Dos puntos de personaje.

Los mercenarios

Cuando los PJs lleguen con las piezas serán recibidos en medio de una explosión de júbilo, pero no habrá tiempo para celebrarlo, pues de inmediato se iniciarán las reparaciones, en las que se pedirá la ayuda del grupo. Al cabo de media hora, los centinelas del puente darán la alarma al detectar un crucero ligero imperial en ruta de ataque hacia el Equinoccio, tras haber desembarcado un destacamento de mercenarios que se dirige hacia la nave con el apoyo de dos andadores. Los PJs tienen dos opciones: unirse a los hombres de Dyrwinn para plantar cara a las tropas que se acercan por tierra, o unirse a los cazas de escolta que se lanzan contra el crucero, para impedir que bombardee el Equinoccio desde el aire.

Si eligen lo primero, la batalla tendrá lugar en un desfiladero. Dyrwinn ubicará los dos bláster pesados de repetición de que dispone en un extremo, con órdenes de no ceder ni un palmo de terreno a los atacantes. Si quieres, el jefe de la escolta puede proporcionar algunos hombres a tus PJs, que pueden así poner a prueba sus dotes y sus habilidades de mando. Pueden ser necesarios para reforzar una posición delicada, para intentar rodear al enemigo, etc. Se supone que éste es el momento culminante, así que no te cortes en cargar las tintas y en darle tensión al asunto, pero tampoco te olvides de que en este juego se supone que los finales suelen ser felices. Durante el combate, los rebeldes perderán 3D6 hombres (pueden ser más o menos, dependiendo de lo bien o mal que lo hagan los PJs), antes de que los cazas acaben con el carguero ligero y pasen a atacar a las fuerzas de tierra, que se retirarán diezmadas.

Si optan por el combate aéreo, los cazas de escolta se encargarán de apoyar a Dyrwinn y

ANDADOR LIGERO AT-RK 87

ESCALA: Andador.
TRIPULACIÓN: Piloto y artillero.
PASAJEROS: Ninguno.
CAPACIDAD DE CARGA: 40 kilos.
COBERTURA: Total.
CÓDIGO DE VELOCIDAD/MOVIMIENTO: 3D+2/ 35;100 KPH.
MANIOBRA: 1D.
CASCO: 2D+2.
ARMAMENTO: CAÑÓN BLÁSTER GEMELO GIRATORIO:
Escala: andador.
Control de fuego: 1D+2.
Daño: 4D.
Arco de tiro: Todos excepto el posterior.
CAÑÓN BLÁSTER LIGERO:
Escala: personaje.
Control de fuego: 1D.
Daño: 4D.
Arco de tiro: torreta.
FUMÍGENOS:
Control de fuego: 2D.
Daño: cubren de humo un área de diez metros de diámetro. -2D a todas las habilidades relacionadas con la visión.

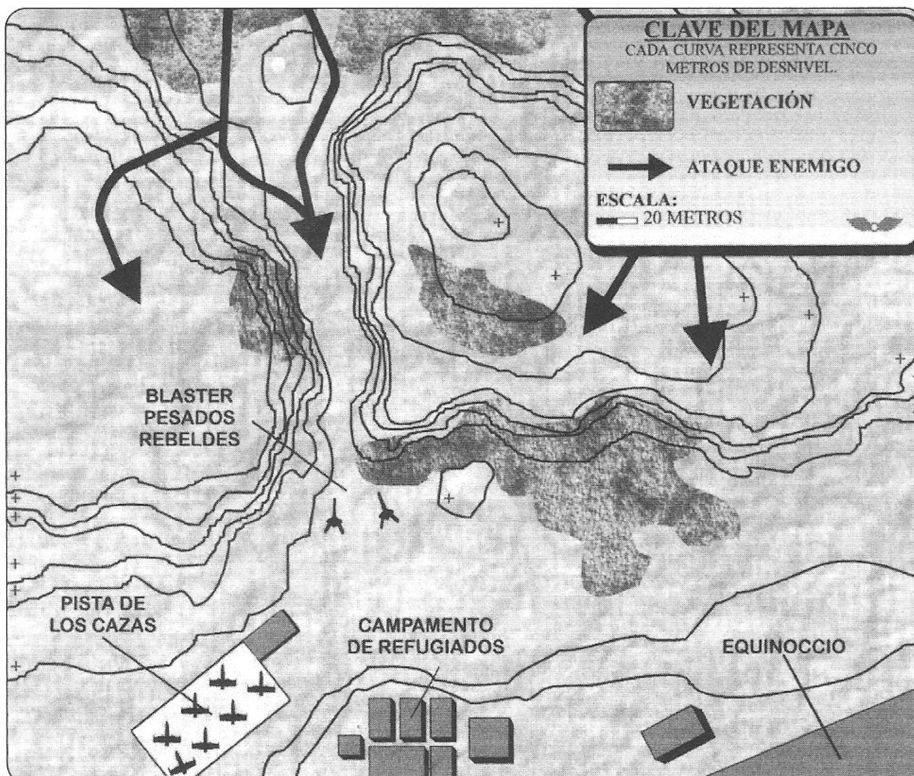
CRUCERO LIGERO DE ATAQUE IMPERIAL

ESCALA: Nave grande.
LONGITUD: 90 metros.
TRIPULACIÓN: 15.
HABILIDADES DE LA TRIPULACIÓN: Astrogración 3D+2, Pilotaje naval 4D, Artillería naval 4D, Pantallas 4D.
PASAJEROS: Hasta 80 soldados.
CAPACIDAD DE CARGA: 100 Toneladas.
AUTONOMÍA: 1 mes.
HIPERIMPULSOR: x2.
HIPERIMPULSOR DE SEGURIDAD: x10.
COMPUTADORA DE NAVEGACIÓN: sí.
MANIOBRA: 1D.
VELOCIDAD/ MOVIMIENTO: 2D/ 4; (Atmósfera: 280; 800 Km./h).
CASCO: 5D.
PANTALLAS: 2D.
ARMAMENTO: TRES BATERÍAS LÁSER (disparan por separado):
  Escala: nave grande.
  Control de fuego: 2D.
  Daño: 4D.
  Arco de tiro: una frontal, una a la izquierda y una a la derecha.
  UNA BATERÍA AUXILIAR:
  Escala: cazas.
  Control de fuego: 2D.
  Daño: 3D+2.
  Arco de tiro: torreta.
  BOMBAS DE CAÍDA LIBRE:
  Escala: cazas.
  Control de fuego: 1D (sólo pueden usarse a corto alcance).
  Daño: 7D.

los suyos, atacando a los andadores. Si el crucero es neutralizado en menos de cinco rondas, los PJs podrán unirse al resto de la escolta, de manera que las bajas en tierra serán de sólo 2D6.

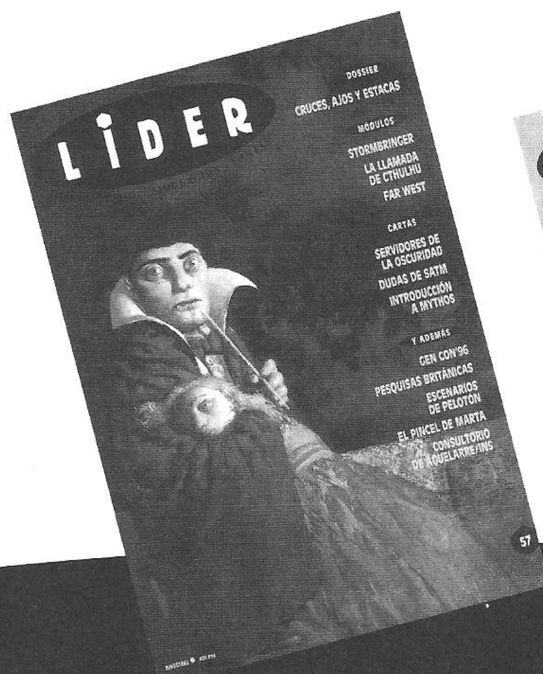
La huída

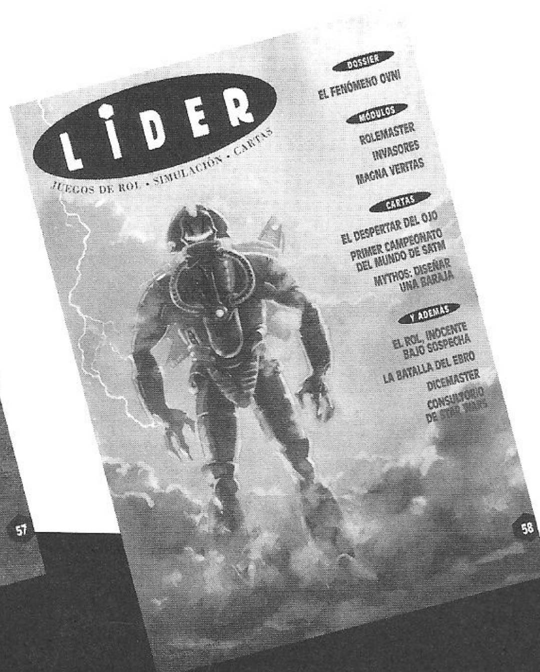
Tras rechazar el ataque, las reparaciones del Equinoccio serán cosa de media hora y permitirán al carguero emprender el vuelo rápidamente. La velocidad es crucial: una fragata Nebulón y su escolta de cazas intentarán evitar a toda costa que las naves rebeldes puedan saltar al hiperespacio. La Equinoccio necesitará siete rondas para alejarse del pozo gravitacional de Sarrabahn y poder saltar, y durante todo este tiempo los PJs tendrán que aguantar lo que les echen: habrá un interceptor por cada caza, y tres interceptores por cada carguero (cuatro por el Equinoccio). La amenaza final la supondrán tres bombarderos TIE que intentarán volar la nave insignia de los fugitivos utilizando misiles de impacto, aunque afortunadamente la Nebulón sólo podrá hacer uso de sus cañones los dos últimos asaltos, y desde largo alcance. Al final, si todo sale como es debido, el convoy rebelde saltará a la velocidad de la luz hacia la seguridad de una base rebelde...o hacia un viaje lleno de peligros que no ha hecho más que empezar.



SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"





BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número ⬡ recibiendo el primero contrarreembolso (2.370,– ptas. más gastos de envío).
Envía este boletín a LIDER, c/. Recaredo, 2, local 20 - 08005 Barcelona.

Nombre: ______________________ Edad: ______________
Dirección: ______________________ Tel.: ______________
Localidad: ______________________ C.P.: ______________

Deseo recibir, también contrarreembolso, los siguientes números anteriores:

N.º 1 ⬡	N.º 9 ⬡	N.º 17 ⬡	N.º 25 ⬡	N.º 33 ⬡	N.º 41 ⬡	N.º 49 ⬡	N.º 57 ⬡
N.º 2 ⬡	N.º 10 ⬡	N.º 18 ⬡	N.º 26 ⬡	N.º 34 ⬡	N.º 42 ⬡	N.º 50 ⬡	N.º 58 ⬡
N.º 3 ⬡	N.º 11 ⬡	N.º 19 ⬡	N.º 27 ⬡	N.º 35 ⬡	N.º 43 ⬡	N.º 51 ⬡	ESP. MAGIC ⬡
N.º 4 ⬡	N.º 12 ⬡	N.º 20 ⬡	N.º 28 ⬡	N.º 36 ⬡	N.º 44 ⬡	Nº. 52 ⬡	
N.º 5 ⬡	N.º 13 ⬡	N.º 21 ⬡	N.º 29 ⬡	N.º 37 ⬡	N.º 45 ⬡	N.º 53 ⬡	
N.º 6 ⬡	N.º 14 ⬡	N.º 22 ⬡	N.º 30 ⬡	N.º 38 ⬡	N.º 46 ⬡	N.º 54 ⬡	
N.º 7 ⬡	N.º 15 ⬡	N.º 23 ⬡	N.º 31 ⬡	N.º 39 ⬡	N.º 47 ⬡	N.º 55 ⬡	
N.º 8 ⬡	N.º 16 ⬡	N.º 24 ⬡	N.º 32 ⬡	N.º 40 ⬡	N.º 48 ⬡	N.º 56 ⬡	

⬡ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Ptas., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

⬡ EUROPA: Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Ptas.
⬡ AMÉRICA: Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Ptas.

Ilustración de Lee Gibbons

MYTHOS™

Juego de cartas coleccionables de los MITOS DE CTHULHU

¡Elige tu personaje
e intenta mantenerte
cuerdo
mientras completas
tu aventura!

Creado por los autores del juego de rol *La Llamada de Cthulhu*, este ágil y divertido juego de cartas te transmite todo el horror de los saberes arcanos, los dioses primigenios y la gran amenaza que viene de las estrellas.

MYTHOS, el juego de cartas coleccionables de los Mitos de Cthulhu se presenta en barajas donde encontrarás 60 cartas de juego, el libro de reglas y una carta doble de personaje.
Se complementan con tres colecciones de sobres de 13 cartas:
Expediciones de la Universidad de Miskatonic,
El Despertar de Cthulhu
y *Leyendas del Necronomicón.*
En cada expositor de esta última, se incluye gratis una colección completa con todos los personajes.

¡¡CRUZAN EL PORTAL ESTE OCTUBRE!!



JOC Internacional, S.A. • Sant Hipòlit, 20 • 08030 Barcelona (España) • *info*JOC T. (9)3 345 85 65



EL OJO SIN PÁRPADO

Los Nueve Nazgûl lugartenientes de Sauron

Los sombríos Espectros del Anillo dominan la Tierra Media



